29

AMIGA

MAGAZINE

SEPTEMBER/OKTOBER 1994

f7,50 bfr150

KURSUS PROTRACKER

Kees 94

waarom een diskabonnement?

Een diskette op de omslag van een tijdschrift plakken heeft als belangrijkste nadeel dat de noodzakelijke prijsverhoging ook wordt doorberekend aan lezers die geen prijs op zo'n diskette stellen.
Daarom kiest Amiga Magazine ervoor om haar abonnees als aanvullende service een extra abonnement op de service-diskette aan te bieden.
Bent u abonnee en wenst u ook zo'n diskabonnement?
Stuur dan even een briefkaartje of bel met onze redaktie-assistente (079-610438, op werkdagen tussen 13.00-17.00). Zij zorgt dat u alsnog een acceptgiro krijgt thuisgestuurd. U betaalt *f* 7,50 (150 Bef) per diskette. Onze redaktie-assistente rekent precies uit voor hoeveel diskettes u moet bijbetalen om diskabonnement en bladabonnement precies gelijk te laten lopen.
Heeft u nog geen abonnement? Dan is de mogelijkheid om een blad met diskette in de bus te krijgen misschien nèt het duwtje dat u nodig had.
Voor een abonnement inklusief diskette betaalt u *f* 84,95 (*f* 39,95 + *f* 45,-).

Maak *f* 84,95 over op
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 1700 Bef over op
postcheque rekening 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer

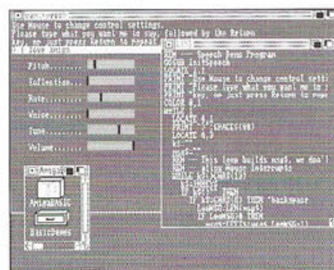
uitpakken

Bij het samenstellen van de service-diskette ontdekken we vaak zoveel leuk materiaal, dat we meer dan één megabyte op het schijfje moeten persen. Dan doen we via een kompressieprogramma. U kunt dus nog niet direkt met de programma's op de disk aan de slag, maar u moet ze eerst 'uitpakken' op twee andere schijven. Dat is heel erg makkelijk. Zet eerst het schuifje op de service-diskette op op 'beveiligd tegen schrijven' (u kunt dan door het gaatje heenkijken). Zo kan er niets met de informatie op de service-diskette gebeuren. Gaat er iets mis, dan probeert u het gewoon nog eens.
Op de service-diskette treft u drie belangrijke ikonen aan. Ten eerste een tekstbestand waarin het één en ander over de diskette verteld wordt.
Daarnaast twee ikonen die de samengeperste gegevens vertegenwoordigen.
Het enige dat u hoeft te doen is met de muis op zo'n ikoon klikken en even later een lege diskette in de diskdrive plaatsen. Zo maakt u in een ommezien twee diskettes propvol software aan.

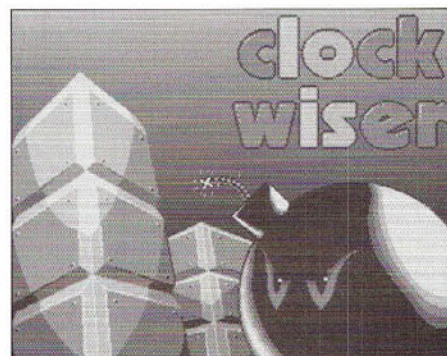
AMIGA MAGAZINE SERVICE DISKETTE

Of het nu zomer of winter is: de service-diskette van Amiga Magazine zorgt altijd dat de temperatuur een paar graden oploopt! Dat is tenminste het oordeel van de abonnees. De service-diskette bevat niet alleen alle in Amiga Magazine besproken listings, u treft er ook een smaakvolle selektie utility's en spellen op aan. De 'hotlist' voor de maanden september en oktober bestaat uit:

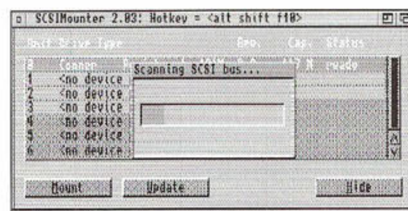
AMOS: De basisroutines van het database-programma uit de AMOS-kursus zijn klaar. De uitbreiding van deze keer maakt het programma niet alleen een stuk mooier, maar ook ineens met de muis te bedienen.



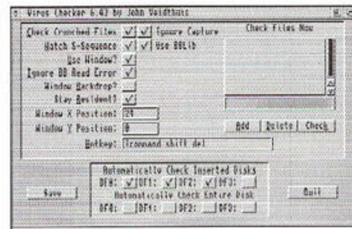
BasicPatch: Veel gebruikers zijn nog in het bezit van het vroeger gratis meegeleverde Amiga Basic. Met de komst van Workbench 2.0 weigerde deze programmeertaal ineens dienst. Met de patches en aanwijzingen op de service-diskette kunt u Amiga Basic weer tot leven wekken.



ClockWiser: Elders in dit nummer treft u een bespreking van het spel ClockWiser aan. De Nederlandse programmeurs stelden Amiga Magazine een uitgebreide probeerversie ter beschikking. Naast een geanimeerde demonstratie bevat dit programma een flink aantal speelbare levels uit het echte spel.



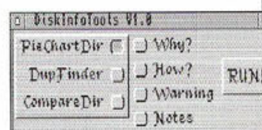
Post: Het aansluiten van SCSI-apparatuur levert bij diverse lezers problemen op, getuige het aantal brieven dat we over dit onderwerp ontvangen. De twee utility's SCSI-List en SCSI-Mount voorzien u van alle ontbrekende informatie.

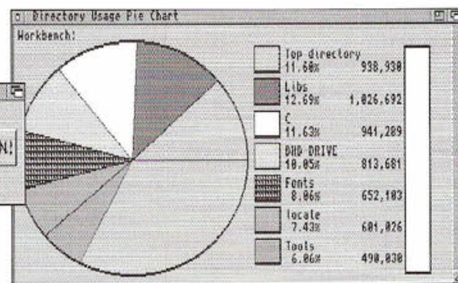


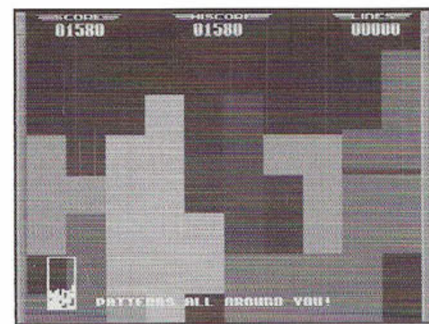
VirusChecker 6.42: Met de snelheid waarmee John Veldthuis updates van zijn VirusChecker produceert, hoeft de Amiga-gebruiker zich nooit meer zorgen te maken over eventuele digitale ziektekiemen.

ClickNot: Wat Commodore in al die jaren niet heeft kunnen verbeteren, blijkt met een programmaatje van slechts 348 bytes opgelost. ClickNot schakelt het irritante gekreun uit dat de diskdrive produceert als hij geen diskette bevat.

DTool: Hoe groter de kapaciteit van een harde schijf is, des te moeilijk wordt het om alles ordelijk op te bergen.
DiskInfoTool schiet u te hulp met een grafisch overzicht van de harde schijf.
Daarnaast is het programma in staat na te gaan of bestanden op de harde schijf meerdere keren voorkomen. Heel fraai!







T-Triz: Het spel der vallende blokjes, Tetris, kennen we allemaal. De kleurrijke variant T-Triz beperkt zich niet tot één scherm. Het beeld scrollt terwijl de blokjes vallen, wat uw taak extra moeilijk maakt. Veel speelplezier!

Let op: Onze drukker in Zwolle doet Amiga Magazine op de post. De diskettes verzenden wij vanuit Zoetermeer. Klim dus niet meteen in de telefoon als u blad en disk niet precies op dezelfde dag in de bus vindt!

kolofon

AMIGA MAGAZINE
is een uitgave van
Uitgeverij Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Tel. 079 - 610 438
Fax. 079 - 617 810

REDAKTIE
Jan van Die
Ruud Dingemans
Bert Rozenberg

ABONNEMENTEN
Kim Heijnen

ADVERTENTIE-EXPLOITATIE
Jan van Die
Tel. 079 - 610 438

MEDEWERKERS
John Beek
Kees de Boer
Johan François
Paul Kolenbrander
Jan van Overbeke
Mark Reijnders
Lawrence van Rijn
Peter Scheepens
Metin Seven
Adriaan Stoffelsz
Marco Tibben
Dick Vermaas
Erik Visser
Peter de Wit

VORMGEVING
Paul Bloemers
Anke Molijn

ABONNEMENTEN
Abonnement (6 nummers)
ƒ 39,95. Maak het verschuldigde abonnementsgeld over naar postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten twee maanden voor het verstrijken van het abonnementsjaar schriftelijk ingediend worden.

DRUK
Tijl, Zwolle
Tel. 038 - 275 275

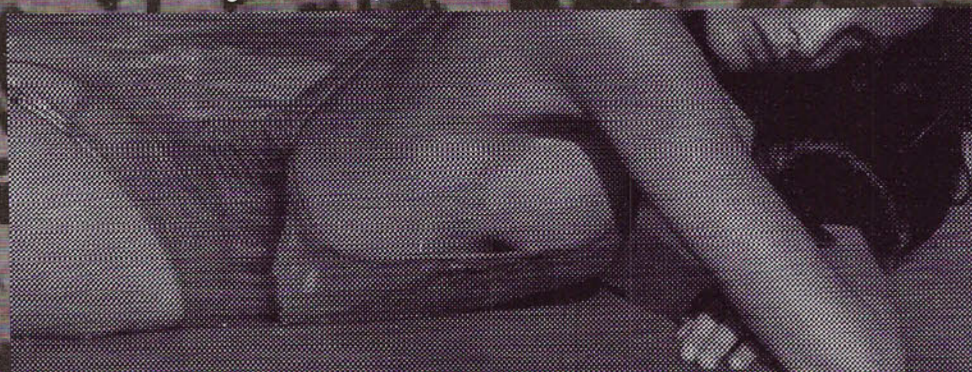
VERSPREIDING
Nederland:
Betapress, Gilze
Tel. 01615 - 78 00

België:
Imapress, Antwerpen
Tel. 03 - 230 04 44

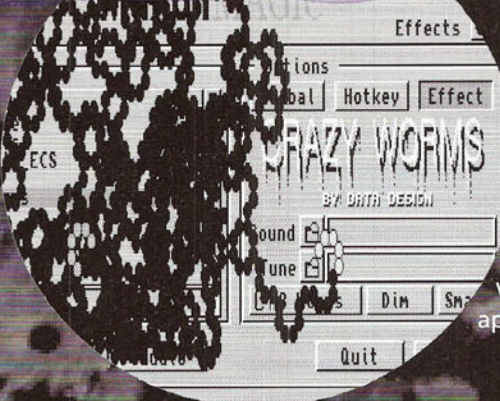
COVER
Kees de Boer

AM

In



houd



40 **MAXON MAGIC: ONTBIJT IN VOGELVLUCHT**

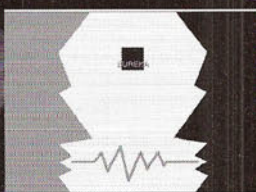
Zijn schermdimmers zinvol of niet? Die vraag stellen we eigenlijk al lang niet meer. Schermdimmers zijn vooral leuk en daar gaat het om. Naast de vele public domain versies bestaan er ook commerciële exemplaren. Zoals Maxon Magic, dat zelfs nog wat extra funkties blijkt te huisvesten. Wat dacht u van een computer die applaudisseert als u uw eigen naam intypt?

42 **SX-1 MAAKT CD32 EEN VOLWAARDIGE COMPUTER**

Wie de ingewanden van een CD32 bekijkt, ziet dat deze spelconsole wel erg veel weg heeft van een Amiga 1200. Een muis, toetsenbord, beeldscherm of diskdrive tref je in de doos van de CD32 echter niet aan, laat staan een harde schijf of geheugenuitbreiding. Toch zijn dat net de onderdelen die aan de CD32 ontbreken om er een volwaardige computer van te maken. Paravision biedt met haar SX-1 de oplossing.

PARADOX OPENT DEUR NAAR SCSI-HARDWARE 45

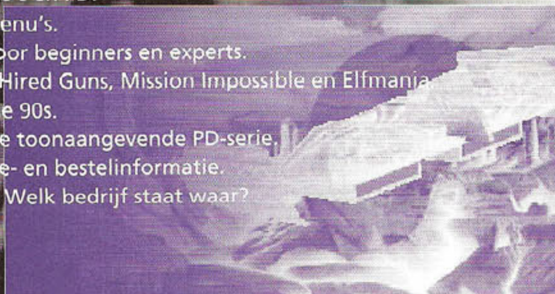
Voor bezitters van een A1200 is het nog niet zo makkelijk om een SCSI-aansluiting te bemachtigen. De 'Small Computer Systems Interface'-standaard geeft weliswaar toegang tot allerlei soorten randapparatuur, maar er hangt momenteel een fors prijskaartje aan. Het Duitse bedrijf Manhattan Data biedt met de 'Paradox' een alternatief.



52 **COMMUNICATOR: TOLK TUSSEN AMIGA EN CD32**

De verwachtingen waren hoog gespannen. Al enige maanden demonstreerde het in Limburg gevestigde bedrijf Eureka op computerbeurzen in binnen- en buitenland de Communicator, een klein kastje dat de CD32 in kontakt brengt met de Amiga computer. De kans om alle mogelijkheden van de CD32 te kombineren met en te besturen vanuit de Amiga lieten wij ons natuurlijk niet ontglippen.

en



COMMODORE EUROPE?

'Geen nieuws is goed nieuws' is een gezegde dat we de laatste tijd rond Commodore nogal eens gebruiken. Hopelijk bewijst het zichzelf in de nabije toekomst.
Terwijl we dit schrijven is het nog akelig stil rondom de overname van Commodore. De berichten die ons mondjesmaat bereiken spreken over taaie onderhandelingen. Naast het eerder genoemde Samsung blijkt er nog een interessante gesprekspartner op de Bahama's gearriveerd: een groep Europese Commodore-bonzen onder leiding van David Pleasance, managing director van Commodore UK.
'Commodore Europe' lijkt, als het de benodigde financiën op tafel kan leggen, een goede keus. Tenslotte zijn de verkoopresultaten van Commodore in Europa altijd méér dan positief geweest. Na de overname, die Pleasance in september hoopt af te ronden, wordt de produktie van de huidige Amiga-lijn zo snel mogelijk hervat. Door de verkoop, marketing èn produktie over te brengen naar Groot-Brittannië hoopt men snel weer computers te kunnen leveren. De afdeling 'Research and Development', die in Amerika blijft, zal waarschijnlijk verder gaan met de ontwikkeling van de AAA-chipset en een nieuwe generatie Amiga's.
Opvallend is dat sommige ontwikkelaars van soft- en hardware harder lijken te werken dan voorheen. De afgelopen maanden zijn er meer nieuwe produkten op de markt gebracht dan ooit. Een aantal daarvan stellen we in dit nummer al aan u voor en diverse andere liggen momenteel op de testbank. In het volgende nummer van Amiga Magazine hopen we u te berichten dat de stilte doorbroken is en Commodore een nieuwe eigenaar heeft. Tussentijds nieuws plaatsen we op het Amiga Magazine BBS: 079-618821 (24 uur per dag bereikbaar op vijf lijnen).

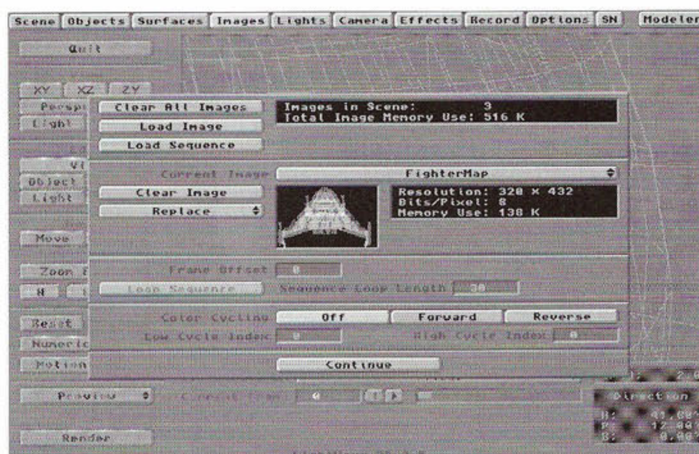
Redaktie



nieuws

TOTAL CONTROL

Digital Processing Systems Ltd. heeft voor de professionele animator een uniek Amiga-systeem samengesteld. Totale kontrole over beeld en geluid was het uitgangspunt en leverde tevens de naam van de set op. Total Control bestaat uit de DR-3150 PAR (Personal Animation Recorder), de AD516 Studio16 geluidskaart en LightWave 3D. De LightWave 3D software waaraan films als SeaQuest DSV, Babylon 5, Robocop en Star Trek (The Next Generation) voor een belangrijk deel hun succes te danken hebben, is zoals bekend sinds enige tijd ook los verkrijgbaar. De prijs bedraagt 28750 Bef of *f* 1550,- inklusief BTW.
Informatie: Click!, telefoon 00-32-3-8281815.



NETWERK CD

De Weird Science cd is een netwerk-cd voor de Amiga, evenals de CD32. Met deze disc kan de gebruiker een netwerkje opzetten tussen een Amiga en de CD32 of zelfs tussen Amiga en pc. De software staat geheel geïnstalleerd op de cd. Na het starten van de Workbench is de compact disc te verwisselen zonder dat de CD32 reset. Samen met de netwerkkabel van Weird Science maakt dit systeem het mogelijk om de CD32 als cd-speler voor een 'normale' Amiga te gebruiken. Daarnaast bevat de cd de Fish-diskettes 800 t/m 975, Amos PD 478 t/m 603, TBag 1 t/m 74, vijfhonderd plaatjes en Photo CD konversie programma's. Zowel de cd als de kabel kosten *f* 69,- (samen *f* 129,-).
Informatie: Courbois Software, telefoon 08897-72546.

AMIGA WORKBENCH 3 A TO Z

In haar serie succesvolle Amiga-boeken introduceert Bruce Smith Books het naslagwerk 'Amiga Workbench 3 A to Z'. In het 256 pagina's tellende Engelstalige boekje treft u zowel informatie voor de beginner als de gevorderde aan. Veelvuldig gebruik van illustraties zorgt ervoor dat de behandelde onderwerpen snel duidelijk zijn. De prijs bedraagt *f* 39,95.
Informatie: Computer Connection, telefoon 040-433195.



HCC DAGEN

Op vrijdag 18 en zaterdag 19 november organiseert de Hobby Computer Club HCC voor de achttiende maal de HCC dagen in de Utrechtse Jaarbeurs. De HCC Dagen vormen in Nederland hèt evenement, waar van alles op het gebied van computers te zien, te horen en vooral te koop is.
Vanwege het succes van dit evenement in 1993 (82.000 bezoekers) is de opzet verder verruimd. Dit jaar worden de HCC Dagen in een ander deel van het Jaarbeurskomplex gehouden. Men maakt nu gebruik van de nieuwste en grootste hal van de Jaarbeurs: de Prins van Oranjehal. Daarnaast beslaan de HCC Dagen 1994 ook de Margriethal 1 en 2 en de Julianahal. De vier hallen hebben een gezamenlijk beursoppervlak van 44.500 m^2. In 1993 was 42.000 m^2 beschikbaar.

AMIGA NETWERK

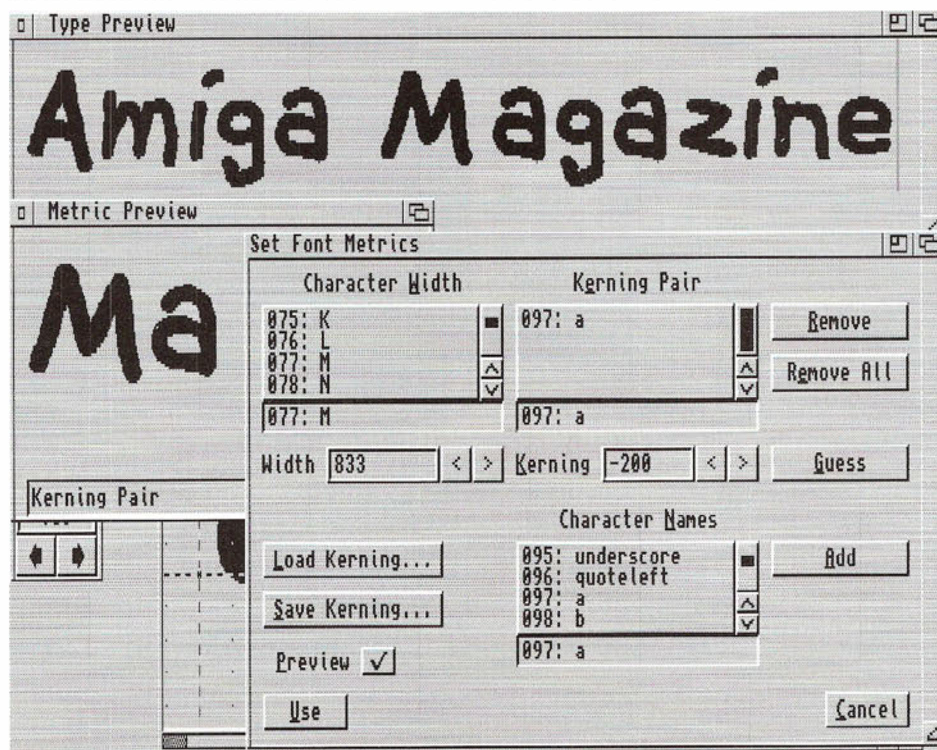
Via Enlan netwerk-software knoopt u verschillende Amiga's in een netwerk aan elkaar. De software werkt met bijna elke netwerkkaart (Hydra, A2665, ICards, A4066 en eb920) samen. Enlan is volgens de Commodore SANAII-standaard geprogrammeerd. Hierdoor is het mogelijk de Amiga te verbinden met de pc-, Mac- of Unix-wereld. De software kost DM 498,- en ondersteunt tevens het TCP/IP protokol.
Voor de Amiga 600 en 1200 levert het Duitse DTM Computersysteme een PCMCIA ethernet-kaart die, samen met de Enlan-software, DM 698,- moet opleveren.
Informatie: DTM Computersysteme, telefoon 00-49-6127-4064.

LATERN MAGIC

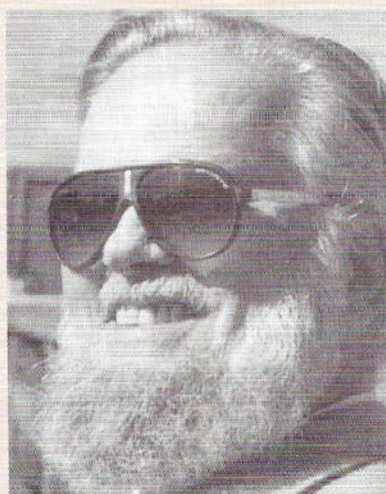
Het nieuwe 24 bit animatie-programma 'Latern Magic' werkt op elke Amiga en ondersteunt bijna elke grafische kaart. Het programma laat u animaties van 4 tot 24 bit samenstellen en afspelen. Dat laatste kan vanuit het geheugen of vanaf harde schijf. Animaties zijn desgewenst te mengen met geluid. Voor DM 198,- mag u zich eigenaar noemen.
Informatie: DTM Computersysteme, telefoon 00-49-6127-4064.

TYPESMITH V2.5

Soft-Logik Publishing Corp, de makers van onder andere PageStream en TypeSmith, kondigen een nieuwe versie van de fonteditor TypeSmith aan. V2.5 ondersteunt nu TrueType fonts, heeft verbeterde 'hints' voor PostScript fonts en bezit meer ARexx-kommando's.
De mogelijkheid om met TrueType fonts te werken, verhoogt de funktionaliteit van het programma enorm. Doordat zowel Microsoft Windows en het besturingssysteem van de Macintosh gebruik maken van TrueType fonts zijn deze in ruime mate voorhanden. Met TypeSmith V2.5 kan de gebruiker TrueType fonts omzetten voor gebruik in bijvoorbeeld PageStream, Art Expression, Professional Page, Deluxe Paint, Final Writer, Brilliance, Lightwave en de Toaster karaktergenerator. Naast deze TrueType letters kan TypeSmith de volgende formaten inlezen en wegschrijven: Postscript, Compugraphic Intellifont, Soft-Logik en IFF RFF. Geregistreerde gebruikers van TypeSmith kunnen de update voor $ 25 (exklusief verzendkosten) in hun bezit krijgen.
Informatie: Soft-Logik, telefoon 00-1-314-894-8608.



JAY MINER OVERLEDEN



Jay Miner 1932 - 1994

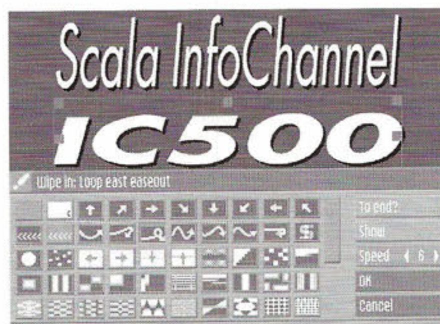
In zijn woonplaats Mountain View in Californië overleed op 20 juni Jay Glenn Miner, chef-ontwerper van de Amiga. Zijn dood was een direkt gevolg van de nierproblemen die hem al jarenlang parten speelden. Miner werd 62 jaar en wordt overleefd door zijn vrouw Caroline.

'Big Jay' speelde een cruciale rol bij de ontwikkeling van de Amiga. Hij werkte aan de Agnus video-chip en vervulde tegelijkertijd de rol van teamleider. Na zijn vertrek bij Commodore kreeg hij van de Amiga-gemeenschap de officieuze koosnaam 'Vader van de Amiga'. Zijn openhartige en joviale optreden bezorgde hem veel vriendschappelijke kontakten, zowel in binnen- als buitenland. Ook zijn technische kennis en verleden als ontwerper dwongen echter respekt af. Na zijn afstuderen in 1958 aan de University Of California in Berkeley was Miner grotendeels verantwoordelijk voor de ontwikkeling van de Atari VCS 2600, de eerste populaire spelcomputer. Wat later volgden de indertijd vrij bekende Atari 400 en 800 home-computers en - quasi als kroon op zijn carrière - de Amiga, later opgekocht door Commodore. Daarnaast speelde hij nog een kleine bijrol in de ontwikkeling van de Apple Macintosh. Zijn laatste projekt was het ontwerpen van een chip voor de programmeerbare defibrillator (een hartslag-stimulator) van de firma Ventritex. Op latere leeftijd wijdde hij zich onder meer aan tuinieren en zijn eigen Bulletin Board 'The Mission', draaiend op een A2000. Dankzij het verkoopsucces van de Amiga leven de ontwerpen van 'Big Jay' Miner anno 1994 voort in miljoenen huishoudens en honderden bedrijven.

SCALA NIEUWS

INFOCHANNEL IC500

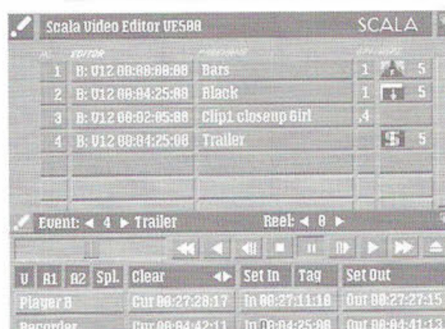
Scala heeft de maand september uitgekozen om verschillende nieuwe produkten te introduceren. In de eerste plaats een update van het multimedia- en kabelkrantprogramma InfoChannel IC400. De nieuwe versie, IC500 genaamd, biedt een flink aantal extra mogelijkheden ten opzichte van zijn voorganger. De belangrijkste is waarschijnlijk de ondersteuning van MPEG-video. Hierbij gebruikt Scala een softwarematige decoder (hardware-decoding is optioneel). Daarnaast kan IC500 gebruik maken van bijna elke 'switchbox' met een seriële interface en ondersteunt de software SMPTE tijdkodes en de framegrab-funkties van Vlab en Framemachine. Ook nieuw zijn de



mogelijkheden van 'anti-aliased scalable outline text', het ingebouwde tekenprogramma, automatische palet-optimalisatie en het sterk verbeterde ScalaNet. InfoChannel IC500 is vanaf 1 september leverbaar en kost ƒ 4995,- (exklusief BTW). De afzonderlijke 'player' van Scala-scripts gaat voor ƒ 2500,- over de toonbank.

MPEG DECODER MD100

De nieuwe compressietechnologie voor beeld en geluid, MPEG, is met de Scala MPEG Decoder MD100 (ƒ 1570,-) beschikbaar voor de Amiga. De voorheen analoge weergave is nu te vervangen door digitale video in S-VHS kwaliteit. Het Scala MD100 pakket bestaat uit een MPEG uitbreidingskaart voor de Amiga 2000/3000/4000 en een videomodule voorzien van zowel composiet, Y/C en RGB output. De meegeleverde Scala EX-module bestuurt alle funkties van de uitbreiding. Daarnaast gaat het pakket vergezeld van de Scala MPEG software encoder, een programma waarmee animaties en afbeeldingen om te zetten zijn in MPEG-tracks.



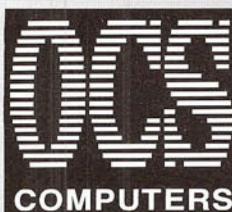
TELETEXT INSERTER TI500

De nieuwe Scala Teletext Inserter TI500 maakt van InfoChannel één van de meest komplete systemen die een kabelexploitant zich maar kan wensen. De TI500 plaatst de binaire data op de door Teletekst gebruikte beeldlijnen van het composiet videosignaal. Voor het aanpassen en afspelen van de Teletekst-informatie kan de klant gewoon gebruik maken van het InfoChannel-systeem. Bij gebruik van ScalaNet is het mogelijk om om de informatie op de ene computer aan te maken en op een andere af te spelen. Met de TTV-edit software kan de gebruiker Teletekst-pagina's ontwerpen en vooraf het eindresultaat zien. De software ondersteunt hierbij tevens het Prestel videotex-formaat. Een TI500 is in staat om maximaal 25 pagina's per sekonde te versturen en biedt 800 paginanummers. De prijs van TI500, die vanaf 15 september leverbaar is, bedraagt ƒ 5999,- (exklusief BTW).
Informatie: Scala Computer Television BV, telefoon 045-225783.

REAL 3D OP VIDEO

Bezitters van Real 3D V2 die òf pas beginnen òf alle mogelijkheden van het pakket willen ontdekken, kunnen nu hun kennis van het programma met behulp van videokursussen vergroten. De Avongard Video Guide bestaat uit een serie van vier videotapes van negentig minuten met daarop nauwkeurig samengestelde kursussen.
'The Basics' leert u de basisprincipes en technieken van Real 3D. Het richt zich voornamelijk op het gebruik van de objekt-hiërarchie, modeling, eenvoudige animaties en materiaalbewerking.
'Motion Magic' behandelt de gevorderde technieken van kamerakontrole, 'keyframing', 'inverse kinematics' en 'particle animation'. Aan de hand van deze video leert de gebruiker hoe een man de trap oploopt, hoe een explosie te maken of met een cirkelzaag een plank te bewerken. Vlieg met een camera door een scène en beweeg een robotarm.
'Optical Delusions' is volledig gewijd aan het gebruik van materialen en lichteffekten om fotorealistische resultaten te bereiken. Door het renderen te optimaliseren ontstaat de snelheid van scanlines met de kwaliteit van raytracing.
'Free Form 'n' Deform' richt zich op gevorderde animatietechnieken. De lessen gaan onder andere in op het animeren van B-Spline karakters door gebruik te maken van 'inverse kinematics'. Ook het maken van morphs tussen komplexe spline objecten komt uitgebreid aan bod.
De PAL-versies van deze videotapes zijn voor ƒ 89,- verkrijgbaar bij Activa International, telefoon 02155-80639.





V.Goghstraat 1-3 3331 VM Zwijndrecht

TEL. 078-197070

FAX 078-195788

BBS 010-4196669





 + SX-1 +  =

CD^{32} EXPANSION SYSTEM
INTRODUCTIE-PRIJS 595,-

Bespaar nu tot f 500,- op een Amiga 1200 !!















AMIGA 4000	
Amiga 4000/030 4 mb 130 mb	2795,-
Amiga 4000/040 6 mb 130 mb	4595,-
Amiga 4000/040 **Tower**	4995,-
Meerprijs 420 mb	300,-
AMIGA 1200 2 MB RAM	
Amiga 1200	795,-
Amiga 1200 210 mb Conner	1395,-
Amiga 1200 260 mb	1445,-
GEHEUGEN-UITBREIDINGEN	
Hawk A1200 4 mb + klok	595,-
Hawk A1200 4 mb + klok + 68882-25	745,-
Apollo 1200 2 mb + klok + **scsi-contr.**	595,-
Supra 500 RX 2-8 mb A500 extern	395,-
Commodore A2058 2-8 mb A2000	295,-
2 mb simm A4000 32-bits	195,-
4 mb simm A4000 32-bits	445,-
ZZZZip-ram's wij hebben ze nog	**BEL!!**
SCANNERS	
Alfa Data handscanner 256 gr.w.	495,-
Alfa Data handscanner kleur	895,-
Epson GT-6500 flatbed 24-bits kleur	**1995,-**
Low-cost flatbed-scanners	**BEL!!**
GENLOCKS	
electronic-design	
PAL genlock met rgb-splitter	595,-
Y/C genlock met rgb-splitter	795,-
Neptun Genlock	1295,-
Sirius Genlock	1395,-
GVP G-Lock	895,-
SAMPLERS	
Microdeal MIDI-interface	79,-
Microdeal Megalosound	99,-
Microdeal Clarity 16-bits sampler	399,-
Microdeal Video-master	189,-
MODEMS	
Best 14K4 fax-modem	395,-
Best 28K8 fax-modem	**695,-**
VIDEO-DIGITIZERS	
Frame-store real-time extern	795,-
Frame-machine + prism-24 intern	1495,-
Prism-24 module	795,-
Microdeal Video-master AGA	225,-
Vidi-Amiga 12 AGA	295,-
Vidi-Amiga 12 Real-Time AGA	595,-
Vlab Y/C real-time intern	745,-

HARDDRIVES & CONTROLLERS	
GVP HD-8+ A500 127 mb	895,-
GVP A4008 A2000 127 mb	795,-
GVP A4008 controller A2000/4000	395,-
GVP HD-8+ controller A500	495,-
Oktagon 2008 IDE controller	295,-
Fastlane Z3 de snelste voor A4000	895,-
BSC Alfa-Data Tandem hd & cd-rom	199,-
Tandem + CD-rom speler	**695,-**
Overdrive **A1200** v.a.	395,-
Alfa Power 40 mb A500 ramoptie	595,-
Alfa Power 85 mb A2000 ramoptie	595,-
Quantum LPS 340 S	895,-
Syquest SQ-3270 270 mb 3,5 "	1195,-
270 mb cartridge	215,-
Syquest SQ-3105 105 mb 3,5 "	795,-
105 mb cartridge	195,-
Conner 20 mb 2,5 " v. A1200	195,-
W.D. 210 mb 2,5 " v. A1200 2 jr. gar.	895,-

Let op ! alle 2,5 " harddrives met kabel en installatie-software, als officiele commodore-dealer mogen wij harddrives inbouwen met behoud van garantie !

TURBO-BOARDS	
Supra Turbo 28 Mhz	395,-
CSA Derringer 25 Mhz 2 mb	995,-
Microbotics MB-1230 XA 40 2 mb	995,-
Mtec 28 Mhz 030 1200-turbo 4 mb	**795,-**
Blizzard Turbo 1200 40 Mhz v.a.	895,-
A 2620 + copr. + 2 mb 32-bits ram	395,-
SOFTWARE	
Scala MM 211 NL	495,-
Art Department Professional 2.5	545,-
Dpaint IV AGA	195,-
Diropus 4.0	155,-
DIVERSEN	
AKF-50 Multisync (meer resoluties dan 1942)	995,-
KCS Dual HD-drive	498,-
CD-32 met 2 spelen	495,-
BSC Alfa-Data Multiface-card III	295,-
GVP EGS-Spectrum 1 MB	895,-
Retina BLT ***Z3*** 24-bits graphic card	1295,-
250 MB tape-streamer SCSI + gratis tape	695,-
Emplant MAC-emulator	1295,-
1200/3000/4000 Tower	**BEL!!**
CD32 serial link met 300 mb softw.	**129,-**
68882-25 copro	150,-

OPENINGS-TIJDEN
Maandag 13:00-18:00
Dinsdag-Vrijdag 09:30-18:00
Zaterdag 09:30-17:00
Donderdag koopavond





Communicator
NU FL 285,-









BEL VOOR DE MEEST ACTUELE PRIJZEN !!

Route-beschrijving: Uit richting Rotterdam van de A16 afslag Zwijndrecht, vervolgens centrum aanhouden, bij stoplicht na het tweede viaduct 2 x links, 1 x rechts, uit richting Breda afslag Zwijndrecht, vervolgens rotonde driekwart rond, bij het stoplicht na het viaduct 2 x links en 1 x rechts, ruime GRATIS parkeergelegenheid, op 100 meter afst. van het NS-station.

Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 BTW <u>onder voorbehoud</u>, exclusief verzendkosten, verzending geschiedt onder rembours of bij vooruitbetaling op giro 4807647 of RABO rekening 34.27.30428



BRIEVEN

PIJNLIJK GETROFFEN

Bij deze deel ik u mede dat ik pijnlijk getroffen ben door uw mededeling dat u de rubriek 'Fish & Chips' wilt discontinueren. Deze rubriek is mijns inziens een van de meest waardevolle in uw blad.
De auteur verdient alle lof voor de vele tijd die hij er zolang in heeft willen steken. Het laat zich denken dat hij ook wel eens iets anders wil. De vruchten van zijn inzet zijn echter niet gering. Alle geïnteresseerde lezers wordt nu een dergelijke tijdsinvestering bespaard. Dit is een niet te onderschatten meerwaarde welke door Amiga Magazine verleend wordt aan deze pd-serie, die op zich een van de levensaders is voor het voortbestaan van de Amiga als serieuze computer!
Deze observatie wordt bevestigd door de uitslag van de jubileumenquête die u vorige maand publiceerde. Ik meen me te herinneren dat 'Fish & Chips' bij de top 5 zat! Hoe kunt u deze rubriek dan stopzetten?
W.G. Heitman, Hilversum

AM *We zwichten voor uw argumenten! Elders in dit blad vindt u 'Fish & Chips, the next generation'.*

PLAKBOEK EN STAMPAGINA'S

Vanwaar, zo vroeg ik mij af bij het lezen van Amiga Magazine 28 dat vanmiddag op mijn deurmat viel, ineens al die vreemde Nederlandse woorden? Bij woorden als voorinstellingen en stampagina's moet ik echt drie keer lezen voor ik in de gaten heb dat u gewoon preferences en templates bedoelt.
Natuurlijk begrijp ik wel dat het voor beginnende gebruikers eenvoudiger is om dergelijk termen in hun moedertaal te leren, maar moeten andere lezers, die het in de computerwereld onvermijdelijke jargon in het Engels hebben opgedaan, daarom om de drie woorden hun wenkbrauwen ophalen als er gesproken wordt over een plakboek in plaats van een clipboard? Bovendien is de vraag of het zo verstandig is om wijdverbreide begrippen te gaan vertalen. Wanneer één van de eerder genoemde beginners de (veelal Engelstalige) handleiding bij zijn tekstverwerker opslaat en wil weten hoe een stampagina aangemaakt moet worden, zal hij niet ver komen tenzij hij weet dat zo'n ding eigenlijk een template heet.
Helemaal vervelend wordt het wanneer de door u gegeven vertalingen niet helemaal overeenkomen met het Engelse equivalent. Wanneer u plakboek zegt, denk ik aan een album met een lederen kaft waar wij onze goede herinneringen in kunnen plakken, zodat we over tien jaar zuchtend ernaar kijken en zeggen: 'Ach ja, die goede oude tijd...'
Niet bepaald wat ik op het oog heb als ik in mijn tekstverwerker Cut of Paste (Knip? Plak?) aktiveer. Dan wil ik het even ergens opslaan om straks weer te gebruiken; op een klembord vastklemmen als het ware. Want 'klembord' is (hoewel nog een stompzinniger woord dan 'plakboek') de juiste vertaling voor clipboard.
Begrijpt u me niet verkeerd: ik heb niets tegen de Nederlandse taal, integendeel zelfs. Maar evengoed heb ik niets tegen het Engels en vind ik het onnodig om gevestigde begrippen te vertalen, zeker als dit ten koste kan gaan van de duidelijkheid.
Als u per se toch een Nederlandse uitleg bij bepaalde termen wilt geven, neemt u dan een klein verklarend woordenlijstje bij het betreffende artikel op. Voor een voorbeeld van wat ik bedoel, kunt u kijken naar het Britse blad Amiga Shopper, dat kleine kadertjes getiteld Jargon Busting heeft, wat zoveel betekent als 'het jargon kapot maken', als u het letterlijk zou vertalen. Maar dat is nu juist niet de bedoeling, hè!
Maarten ter Mors, Noordwijk.

AM *Over het wel of niet vertalen van Engelse computertermen zijn al eindeloos veel diskussies gevoerd. De meningen blijven daarover verdeeld. Natuurlijk heeft u gelijk dat 'clipboard' beter vertaald kan worden in 'klembord' dan in 'plakboek'. Woorden als knip, plak, voorinstellingen en stampagina's zijn echter voor meer mensen duidelijk dan de Engelse equivalenten. Zoals u zegt heeft u drie keer nodig gehad om te begrijpen wat er stond; als we echter de Engelse termen laten staan, is er een flinke groep lezers die zelfs na tien keer lezen nog steeds niet weet wat er staat. Knip en plak is voor de meeste Nederlanders ècht duidelijker dan cut en paste.*

DURE PC

Ik ben de trouwe bezitter van een Amiga 500 met tweede diskdrive en 1 Mb geheugen. Nu wil ik een pc kopen, maar die zijn vreselijk duur. Kan ik misschien een Amiga kopen die zonder extra uitbreidingen pc- en Amiga-schijven kan lezen? Welke adviseren jullie? Bestaat er ook een mogelijkheid om de computer in te ruilen voor een andere?
Martijn de Boer, Zaandam

AM *Een computer die zonder extra uitbreidingen zowel pc- als Amiga-schijven kan lezen, is al in je bezit: de A500. Je hebt hiervoor alleen maar een stukje software (bijvoorbeeld MSH van diskette DPD7) nodig. Als je ook pc-programma's wilt gebruiken, is een uitbreiding wèl vereist. De prijs van zo'n zogenaamde MS-DOS emulator, zoals het KCS Power PC Board, valt echter in het niet bij die van een komplete pc.*

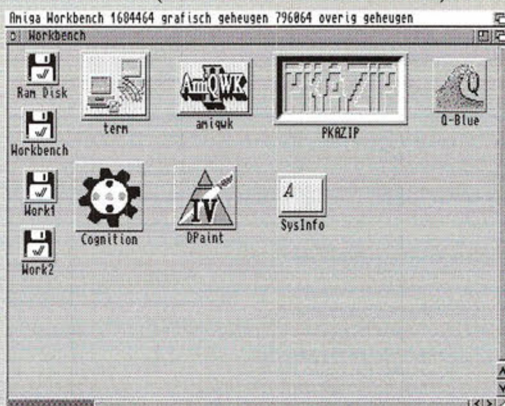
GARANTIEZEGEL

Ik tik dit briefje weer op mijn oude A500, want mijn tweede Amiga 1200 is na één dag in mijn bezit te zijn geweest voor reparatie teruggebracht. Mijn eerste A1200 kocht ik in Leeuwarden bij Byte Computershop en nadat ik de computer had geopend (om de harddisk te monteren) zag ik dat er in de afdekplaat was geknipt. Tevens was er in gesoldeerd en zat het beugeltje om de harddisk te monteren er niet in.
Ik denk, nou... misschien valt het mee, maar het viel niet mee! Storingen op het beeld als de drives een programma inladen en als de harddisk draaide (altijd dus!). Bovendien verscheen er in de hogere resoluties een groene band aan de linkerkant van het scherm.
Machine terugbrengen? Tja, ik had het zegeltje verbroken, dus dat heeft op zo'n moment heel weinig zin. Grote kans dat ze je in je gezicht uitlachen!
Dus... een nieuwe moest er komen! Ik naar Dokkum, want daar zit Barlage, en ik koop een nieuwe 1200. Na het installeren van de harddisk vertoonde deze Amiga ook problemen: strepen op het beeld en regelmatig vastlopen. Geen software error, helemaal niets. AARGH!
Ik heb de machine teruggebracht, maar voor de kosten draai ik zelf op. Zou zo'n zegel eigenlijk wel rechtsgeldig zijn? Je kunt het niet eens fatsoenlijk lezen, want het is allemaal buitenlands.
Ik heb over dit alles nagedacht en ben tot de konklusie gekomen dat als de A1200 ongerepareerd terugkomt of als dit weer handen vol geld moet kosten ik stop met de Amiga en overstap op een pc. Daar is tenminste nog op een beetje service en leesbare garantiezegels te rekenen.
Ik ben in ieder geval zeer teleurgesteld in de nieuwe A1200 en mijn volgende computer wordt beslist niet een met het opschrift Amiga!
H. Schalekamp, Leeuwarden

AM *Hoewel u niet precies aangeeft welk type harde schijf u bezit, lijkt het er sterk op dat u de Amiga 1200 probeert te voorzien van een 3,5 inch harddisk die teveel stroom gebruikt. De A1200 is ontworpen om*

VERMUIS EN LARIE

Waarde heer Vermaas (Vermuis zou ook leuk zijn),
Zonder gekheid: met veel belangstelling volg ik altijd uw 'Muizenissen' artikelen en ik ben niet de enige denk ik.
Wij hebben veel dingen gemeen: op ongeveer dezelfde tijd (nu zo'n anderhalf jaar geleden) begonnen we met de Amiga 1200; alleen had ik toen al een MSX-verleden van ongeveer 10 jaar achter de rug.
En nog denk ik wel eens aan die oude vertrouwde computer, waarvan de ontwikkeling in Nederland tot een voortijdig einde is gekomen, maar die in Japan gewoon verder is gegaan, alleen....in het Japans en er zijn mij geen Engelse vertalingen van bekend.
Bij de Amiga kom ik zo af en toe 'nieuwe' dingen tegen, die als 'ongelooflijk' en 'wonderbaarlijk' himmelhoch worden aangeprezen en waarvan ik dan moet bedenken dat die tien jaar geleden al dagelijkse kost waren voor de MSX. Maar goed, daar schrijf ik u niet voor.
Uw artikelen in de Amiga Magazine 27 en 28 (AddTools en Tooldaemon) waren ook weer zeer interessant.
De toevoeging van een aantal menu-opties aan de werkbank kan mijns inziens ook zonder die programma's tot stand worden gebracht, maar wel nòg eenvoudiger, met de nadruk op nog.



De ikonen van de programma's die ik het meest gebruik (Scala, DPaint, Kindwords, Superbase en Addresser) heb ik met de optie uit het Ikonen-menu 'Laat eruit' naar de HD1 (Workbench) overgebracht, zodat direkt al bij het opstarten deze ikonen als eerste op het scherm verschijnen en bij dubbel aanklikken de bijbehorende programma's meteen geaktiveerd worden.
Op dit Workbench-scherm komen eveneens de ikonen van 'Workbench' (=HD1), 'Work' (=HD2), 'Ram' en 'Shell' te staan, omdat deze natuurlijk eveneens zeer veel worden gebruikt.
Met 'Zet terug' kan de zaak weer worden teruggedraaid als dat nodig mocht blijken.
A. Labrie, Soesterberg

Beste heer Labrie (ik zal de B maar niet weglaten),
Uiteraard ben ik blij met elke reaktie. Het is niet altijd even eenvoudig om mijn geklungel 'op papier' te zetten. De kans dat ik de plank volledig mis sla, blijft natuurlijk aanwezig. Uit de vele reakties blijkt echter dat velen met mij de computer slechts stap voor stap ontdekken of ontdekt hebben.
De Werkbank van de Amiga toont ontzettend veel gelijkenis met mijn buroblad op kantoor. Op maandagmorgen liggen de spullen op mijn buro keurig overzichtelijk naast elkaar, maar al naar gelang de week vordert komt er steeds meer papierwerk bij. In drukke periodes kan ik de telefoon uitsluitend aan zijn geluid herkennen.
Op de Werkbank van de Amiga is dat eigenlijk hetzelfde: de funktie 'Laat eruit', waarmee je ikonen op de Werkbank kunt plaatsen, is prima te gebruiken als het slechts om een paar (kleine) ikonen gaat. Bij meerdere of grote ikonen wordt de Werkbank juist onoverzichtelijk. De 'Laat eruit' funktie heeft nóg twee nadelen. In de eerste plaats is het niet mogelijk om programma's zonder ikoon op de werkbank te plaatsen. Veel vervelender vind ik echter dat de ikonen die je op de werkbank plaatst, niet meer in hun oorspronkelijke lade te vinden zijn.
Met 'Tooldeamon' heb je daar allemaal geen last van. Zelfs als je vijftig programma's (met of zonder ikoon) bij de hand wil hebben, blijven de Werkbank en de menubalk overzichtelijk.
Dick Vermaas

plaats te bieden aan een 2,5 inch harddisk. Deze gebruiken namelijk bijzonder weinig stroom. Op het moment dat u een 3,5 inch drive gebruikt is de kans groot dat de voeding van de Amiga het niet kan trekken. Dit geeft precies de problemen die u omschrijft (strepen in beeld, regelmatig vastlopen). Er is overigens wel een aantal 3,5 inch drives geschikt, maar in de regel kun je beter een 2,5 inch versie nemen. Problemen met het garantiezegel kun je voorkomen door de harde schijf door de Commodore dealer te laten plaatsen. Uw gedachte dat het in de pc-wereld allemaal beter geregeld is, lijkt ons zeker misplaatst. Gebruikers van pc's die hun computer zelf uit wilden breiden zijn in de regel te herkennen aan hun grijze haren, gekregen van vechtende DMA-adressen, interrupts, base-adressen, enzovoort.

SCSI VASTLOPERS

Onlangs ben ik in het bezit gekomen van een Amiga 3000, die mij de mogelijkheden verschaft die ik wens. Mijn A3000 is uitgerust met twee Maxtor harde schijven van 120 Mb elk.
U zou voor mij, en misschien voor meerdere lezers, het volgende probleem kunnen vereenvoudigen. Na veel publikaties over CD-ROM spelers op de Amiga machines heb ik een Apple CD-ROM aangeschaft. Volgens berichten zou deze speler met de bijgeleverde kabel direkt op de SCSI-poort gekoppeld kunnen worden. Niets is echter minder waar. Bij het afspelen van de CD-ROM speler blokkeert de A3000; de CD is dus niet te gebruiken. Nu heb ik gehoord dat dit te maken heeft met de positie van de 'terminators'. De funktie hiervan ken ik: zij blokkeren de signaal doorvoer. Maar wat, waar en hoe moet het nu bij mij in de A3000 en de harddisks (die er elk twee hebben) zitten. Is dat zelf te doen zonder schadelijke gevolgen?
E. in den Bosch, Den Haag


Problemen met SCSI-apparaten kunnen zowel door software als door hardware veroorzaakt worden. De SCSI-controller van de Amiga 3000 bestaat in verschillende uitvoeringen die niet allemaal even betrouwbaar zijn. Met name de SCSI-chips die zijn voorzien van de opdruk 'Proto-04' zorgen nogal eens voor problemen. Deze chip, die op de hoofdprint vlak bij de SCSI-aansluiting zit, kan men gelukkig eenvoudig vervangen.
Een ander 'hardware' probleem vormt de SCSI-kabel die bij de cd-speler geleverd wordt. Als deze geschikt is om de speler op een Macintosh aan te sluiten, is er niets aan de hand, maar pc-versies zijn meestal niet voor de Amiga geschikt.
Bij het aansluiten van SCSI-apparaten op de Amiga dient men in eerste instantie rekening te houden met de unit-nummers van de verschillende apparaten. Als de CD-ROM speler hetzelfde nummer heeft als één van de harde schijven, loopt de boel zeker vast. Een handig hulpmiddel hierbij is het programma SCSI-lister: een klein hulpmiddeltje dat u een keurig overzicht geeft van de verschillende op de SCSI-controller aangesloten devices, met hun unit-nummer. Voordat u de Apple CD-ROM speler aansluit dient u ervoor te zorgen dat het unit-nummer anders is dan die van de reeds aanwezige apparaten. Op de achterzijde van de CD-ROM speler bevindt zich een klein schakelaartje waarmee dit eenvoudig aan te passen is. SCSI-lister treft u op de servicediskette en op het Amiga Magazine BBS aan.
Een heel ander verhaal is inderdaad de plaats van de terminators. Overigens blokkeren deze niet het signaal, maar zorgen ze ervoor dat de SCSI-keten de juist 'impedantie' krijgt. De Nederlandse benaming 'afsluitweerstand' is dan ook beter op zijn plaats.
Een SCSI-keten dient aan twee kanten (het begin en het eind) te zijn voorzien van afsluitweerstanden. Als de Amiga 3000 bijvoorbeeld wordt voorzien van een extra interne harde schijf, dan mag

slechts één van de twee harddisks (de laatste in de keten) afsluitweerstanden bevatten. Het verwijderen van de weerstanden van de andere harddisk is eenvoudig. Bewaar ze echter goed en onthoud hun positie!
Op het moment dat de Amiga wordt voorzien van een extern SCSI-apparaat, dan is deze automatisch de laatste in de keten en dient dus van een afsluitweerstand te zijn voorzien.
Als alle hardware goed is aangesloten, dient men de Amiga nog te voorzien van de juiste software. Ook hier is de A3000 een beetje lastig: de in het public domain te vinden filesystems kunnen vaak moeilijk overweg met deze Amiga. De commerciële programma's zoals AsimCdef en Xetec werken wel naar behoren.

SCSI & CONTROLLERS

Ik ben in het bezit van een Amiga 500. Deze is voorzien van een KCS-board. Hierop heb ik een 20 Mb harddisk aangesloten van het merk Protar, voorzien van 2 Mb fast-RAM. Deze harddisk is niet compatibel met het KCS-board, zodat ik hierop geen MS-DOS programmatuur kan plaatsen. De HD is voorzien van een Apple Macintosh compatibele 25-polige SCSI-aansluiting. Ik heb nu de volgende vragen:

• Kan ik op deze SCSI-aansluiting een andere harddisk aansluiten die wel compatibel is met het KCS-board, zodat ik de Protar alleen kan gebruiken voor Amiga programmatuur en de andere alleen voor MS-DOS? Zo ja, welke merken en typen komen hiervoor in aanmerking?
• Waarvoor dient een controller? Moet een eventueel aan te sluiten HD aan de Protar HD ook weer van een controller voorzien zijn?
• Zijn de eventueel aan te sluiten HD's voorzien van een ombouw?
• Volgens de handleiding bestaat de 2 Mb fast-RAM uit SIMM-RAM's van Protar. Wil dit zeggen dat eventuele fast-RAM uitbreidingen alleen van het merk Protar mogen zijn, of kunnen deze van elk ander willekeurig merk zijn?
• De aan te sluiten HD's moeten volgens de handleiding voorzien zijn van 'terminatoren'. Wat zijn dit? Waar zitten ze en hoe zien ze eruit?
• In Amiga Magazine staan bij diverse firma's controllers voor de Amiga 500 te koop. Wanneer en waarvoor heeft men deze nodig als de HD's die men op de expansiepoort aansluit reeds van een controller voorzien zijn?

Voorgaande vragen stel ik u omdat ik bij diverse dealers verschillende antwoorden kreeg. De ene wilde mij een A590 verkopen met een SCSI-kabel, die ik dan weer kon aansluiten op mijn Protar harddisk. Ik vond dit maar een rare oplossing, gezien de expansie-aansluiting rechts op mijn harddisk. De andere firma had een harddisk zonder ombouw, die ik dan eventueel zelf van een ombouw kon voorzien. Volgens de een kon de uitbreiding van het geheugen wel met elk willekeurig merk SIMM-RAM's. Volgens de ander is uitbreiding alleen mogelijk met RAM's van het merk Protar, die volgens zijn zeggen bijna niet meer te verkrijgen zijn, omdat de firma Protar failliet zou zijn. Ik hoop dat ik op voorgaande vragen een antwoord kan krijgen, voordat ik een tweede harddisk aanschaf, die achteraf niet blijkt samen te werken met mijn huidige hardware.
R. Vogelzang, Oldenzaal.



Het is normaal gesproken niet zo dat de harde schijf zelf voor problemen zorgt, maar de controller die de harde schijf aanstuurt. Als het KCS-board niet met uw harde schijf werkt, komt dat in de regel door de controller. Een andere harddisk op dezelfde controller aansluiten geeft dan ook geen verbetering. Dezelfde harddisk op een andere controller sorteert in dat geval meer effekt.
Er zijn twee gangbare types harde schijven: de eerste heeft een SCSI-aansluiting, de andere een IDE. Een controller doet niets anders dan de computer compatibel maken met dergelijke aansluitingen. Een IDE-controller is te voorzien van twee harde schijven, terwijl een SCSI-controller er zeven accepteert. Terminators zijn afsluitweerstanden die zorgen dat de SCSI-keten (de kabel loopt van de ene harddisk naar de andere) de juiste impedantie heeft. Er mogen slechts twee apparaten voorzien zijn van deze afsluitweerstanden: de eerste en de laatste in een keten. In de regel is de controller zelf het eerste apparaat. We kennen twee soorten afsluitweerstanden: 'interne' en 'externe'. De laatste ziet eruit als een SCSI-stekker en wordt op de 'doorlusaansluiting' van een externe SCSI-drive geplugt. De interne afsluitweerstanden zien eruit als....weerstanden. Ze zijn eenvoudig te herkennen en bevinden zich op de harde schijf, vlakbij de SCSI-aansluiting. In de meeste gevallen bestaan ze uit een set van twee of drie.
Een externe Amiga-harddisk zoals de A590 bevat zowel de controller als de harde schijf. Wie zelf aan het sleutelen gaat, of reeds een losse harde schijf bezit kan volstaan met de aanschaf van een controller.
Wat betreft de SIMM-RAM's: daar kan iedereen gelijk hebben. Verschillende firma's ontwikkelen hun eigen geheugenmodules. Deze zijn dan niet te vervangen door standaard SIMM's. Als de ontwikkelaars echter gebruik gemaakt hebben van standaard SIMM's gaat dit natuurlijk wel.

NOGMAALS CDTV

Ik ben in het bezit van één van de eerste versies van het treurige geval CDTV met maar 1 Mb chipmem. Daarover (en meer) heb ik vragen:

• Hoe krijg ik meer geheugen in dat ding?
• Kan ik hem ook sneller maken?
• Is het ook mogelijk om er AGA-plaatjes op te krijgen door hardwarematige aanpassingen?
• Kan ik in AMOS de binnenkomst van informatie via de PAR: op het scherm krijgen?
• Is het misschien ook mogelijk om softwarematig (in AMOS of C) het afspelen van gewone muziekstukken van cd aan te sturen?

Bote Bakker, Blankenham



Uitbreidingen voor de CDTV (geheugen of turbokaart) zijn helaas dun gezaaid. Er zijn gewoon te weinig exemplaren verkocht om het voor ontwikkelaars interessant te maken. In Duitsland kom je af en toe wel eens wat tegen, maar ook dat is mondjesmaat.
AGA-plaatjes zijn uitsluitend op AGA-machines en Amiga's met een extra grafische kaart te bekijken.
Het PAR: device van de Amiga is voornamelijk geschikt om gegevens naar de printer te sturen. Op het moment dat we data via het PAR: device binnen willen halen, komen we in Amos voor rare verrassingen te staan. Het is echter wèl eenvoudig om rechtstreeks de printerpoort uit te lezen, zonder gebruik te maken van het PAR: device. In Amiga Magazine 25 maakten we van de Amiga een digitale thermometer (Temp-It, Pagina 83). De informatie van de temperatuursensor haalden we met de peek-opdracht van de printerpoort af.
Standaard bezit de CDTV al de mogelijkheid om muziek-cd's af te spelen. Dit betekent automatisch dat het inderdaad mogelijk is om dit softwarematig te doen. Het is echter niet zo eenvoudig als het openen van een bestand, een simpel Amos-kommando is dan ook niet te geven.

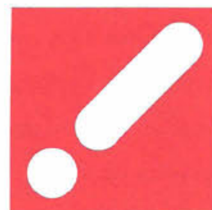
U kunt ons bereiken via het volgende adres: AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer

De redaktie maakt voor elk nummer een keuze uit de binnengekomen post. Belangrijkste selektiekriterium is of een brief voor een redelijke groep lezers informatie biedt.
Verder houdt de redaktie zich het recht voor brieven in te korten en op leesbaarheid aan te passen. Vragen over illegale software worden zonder uitzondering terzijde gelegd.

Het beste nog beter

Nieuwe Prijzen

SCALA



MultiMedia MM300

Wat is nieuw in MM300?

- Resize van brushes en achtergronden
- Preview van 24bit beelden
- Floyd Steinberg dithering
- Palette optimalisatie
- Geluid van Hard Disk
- In en Uit effekten
- Nieuwe Teksteffekten
- Nieuwe Pagina-effekten
- Nieuwe Palet-fading
- File-requester shuffler
- Lijnen, rechthoeken en cirkels
- Geluid op buttons
- Nieuwe achtergronden
- en veel meer...

Video en Animaties met 24 bit kleuren en 16 bit stereo audio rechtstreeks van CD-ROM of hard disk afspelen

MPEG decoder MD100

Met de Scala MPEG Decoder MD100 voegt u op een snelle en eenvoudige manier digitale video (MPEG-1 standaard) met S-VHS kwaliteit aan uw toepassingen toe. Scala MD100 brengt de nieuwe compressie technologie voor beeld en geluid naar uw Amiga.

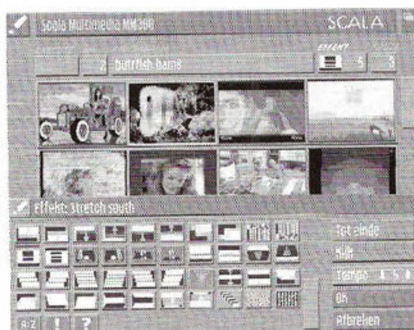
Het Scala MD100 pack bestaat uit:

- Een MPEG decoder insteekkaart voor de Amiga 2000/3000/4000. Met deze kaart speelt u MPEG-1 audio, video en system streams af . Op de MD100 decoder kaart vindt u een composite video, Y/C video en RGB video uitgang samen met een stereo audio uitgang.
- Een Scala EX software module die alle funkties van de kaart bedient. Met de Scala MPEG EX bestuurt u MPEG video streams met digitaal geluid van bestanden of van CD-ROM met dezelfde funktionaliteit als een videoplayer. Ook VideoCD (CD-I formaat) wordt ondersteund. Dit vereist een geschikte CD-ROM speler.
- De Scala MPEG software encoder, een utility die MPEG-1 bitstreams creëert van uw animaties of gedigitaliseerde beelden.

PRIJZEN	FL
SCALA MM300 Engels	699,-
Upgrade van SCALA MM200	
naar MM300 Engels	310,-
naar MM300 Nederlands	350,-
SCALA Echo EE100	459,-
SCALA MM300 met EE100	1.100,-
SCALA MD100*	1.570,-

(*Bundel prijzen met andere Scala produkten beschikbaar)
Alle prijzen zijn inclusief BTW

SCALA
Postbus 5002
6401 GA Heerlen
Tel.: xx31 (0)45 225783
Fax: xx31 (0)45 212263







AmiJewel

Amiga schittert

Neem de unieke voorraadadministratie van een juwelier en koppel daar een Amiga-freak in het bezit van Superbase aan. Het resultaat is AmiJewel: een kompleet voorraad-, verkoop- en administratieprogramma dat elke (MS-DOS) konkurrent moeiteloos achter zich laat. Bert Rozenberg reisde voor Amiga Magazine af naar Hoorn.

In elk winkelcentrum van formaat tref je wel een juwelier aan. Goud en edelstenen schitteren in de etalage. Bijna altijd staan mijn vrouw en ik er wel even stil, onze neuzen bijna tegen het glas gedrukt. Terwijl ik de prijskaartjes aan een nauwkeurig onderzoek onderwerp, heeft mijn vrouw andere interesses: "Die hanger zou leuk bij mijn blauwe jurk staan en die daarnaast past precies bij die groene trui die ik pas gekocht heb." Het gevoel dat ik dan krijg moet wel haast gelijk zijn als dat van haar als we samen voor een computerwinkel staan: "Kijk een 105 Mb removable, die kan ik mooi op de cd-rom speler zetten. Of die grootbeeldmonitor, da's handig met dtp'en." Omdat ik mijn vrouw vaak de computerwinkel binnensleur, hobbel ik (soms) trouw achter haar aan als zij de juwelierszaak binnenstapt. Door de jaren heen ben ik de opalen, briljanten, safieren en dergelijke ook wel gaan waarderen. Een reportage over een juwelier die gebruik maakt van de Amiga bleek een ideaal uitstapje om beide interesses te kombineren: een kijkje achter de schermen bij een juwelier èn een ontmoeting met een enthousiaste Amiga-gebruiker.


Juwelier de Wolf: een trotse Amiga-Gebruiker.

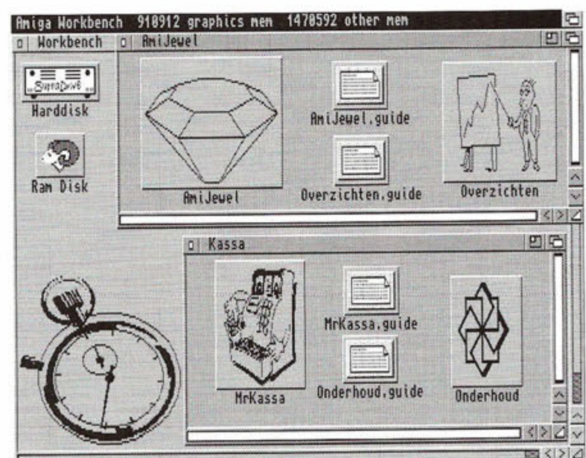
SPRAAKWATERVAL

Het is één van die uitzonderlijk warme dagen waarop we dit jaar getrakteerd zijn. Het openen van alle autoramen verhoogt het binnenstromende verkeerslawaai, maar laat de temperatuur in de wagen nauwelijks zakken. Juwelier en sieraadatelier 'de Wolf' bevindt zich gelukkig aan de schaduwzijde van de Veemarkt in Hoorn. Binnen worden we verwelkomd door eigenaar G. de Wolf en Ivo Kroone, de programmeur van AmiJewel. Hoewel dit de eerste keer is dat we Ivo ontmoeten, hebben we al heel wat afgebabbeld. Het eerste kontakt verliep via de telefoon, toen Ivo onze hulp inriep bij zijn speurtocht naar een kassabon-printer. Laat het woord Amiga vallen en je weet zeker dat het telefoongesprek met Ivo minimaal een uur duurt. Laat éénmaal het woord MS-DOS vallen en je weet zeker dat Ivo je wel even her-opvoedt. Die Amiga-toewijding van Ivo heeft een belangrijke invloed gehad op de winkel van juwelier de Wolf.

HONDERD PAAR SCHOENEN

Op de toonbank treffen we een Commodore-monitor en een Amiga-toetsenbord (met muis) aan. Direkt daaronder staat een Amiga 2000. Voordat we de winkel leeg kunnen kopen, troont De Wolf ons al weer mee naar het kantoortje, waar een tweede A2000 (en de koffie!) klaarstaat. De Wolf maakt ons duidelijk dat de voorraadadministratie van een juwelier bijzondere eisen stelt. "Bijna elk onderdeel in onze winkel is uniek. Bij een schoenenzaak is alles een stuk makkelijker: van één bepaalde schoen zijn honderd paar in voorraad. Bij ons is een sieraad wèl of niet in voorraad. Alleen van de zeer populaire modellen hebben we meer dan één exemplaar. Het beheer van de voorraad en een juist inkoopbeleid zijn bij ons ook veel belangrijker. Honderd paar schoenen vertegenwoordigt tenslotte een schijntje ten opzichte van honderd verschillende sieraden."

Voorheen werden de voorraad en verkoop van de winkel bijgehouden met behulp van kaartenbakken. Op elke kaart stonden de gegevens van één sieraad: leverancier, inkoopprijs, verkoopprijs, gewicht en soort edelmetaal, omschrijving van de 'steentjes' en een artikelnummer. Bij elke verkoop schreef het winkelpersoneel een bonnetje met het artikelnummer en een omschrijving. Na sluitingstijd werden al deze bonnetjes in de 'administratie' verwerkt. "In het begin ging het nog wel, maar op een gegeven moment hadden we twee kaartenbakken met een paar duizend verschillende kaarten. Dat was gewoon niet meer te doen. Uren was je daar soms mee bezig", aldus De Wolf.



MS-DOS GEKLUNGEL

In dezelfde periode kwam Ivo een horloge kopen om niet veel later zijn stagetijd (Ivo volgde destijds de Meao) in de winkel door te brengen. De eerste computer die bij de juwelierszaak op een buro belandde was een XT. "Een vriend van een oom van een nicht haar buurman zou wel een programma schrijven. Of het aan de software lag of aan de computer weet ik niet, maar ik heb er nooit iets zinvols mee kunnen doen", aldus De Wolf. Stagiaire Ivo krijgt al rode strepen in z'n nek als hij het woord MS-DOS hoort. Als iemand vraagt met welke versie 'DOS' hij werkt, antwoordt Ivo met 'Versie negenendertig-punt-éénzevenvijf'. Na lange diskussies wist Ivo de juwelier over te halen een Amiga 2000 aan te schaffen. Spijt heeft de ondernemer er nooit van gehad: "Bij die XT was ik na weken klungelen nog geen stap verder en de Amiga wist ik binnen korte tijd te bedienen. Ik weet nog steeds niet wat er allemaal in die kast gebeurt, maar ik ben precies in staat om de

in juwelierszaak





Ivo Kroone, de programmeur van AmiJewel.

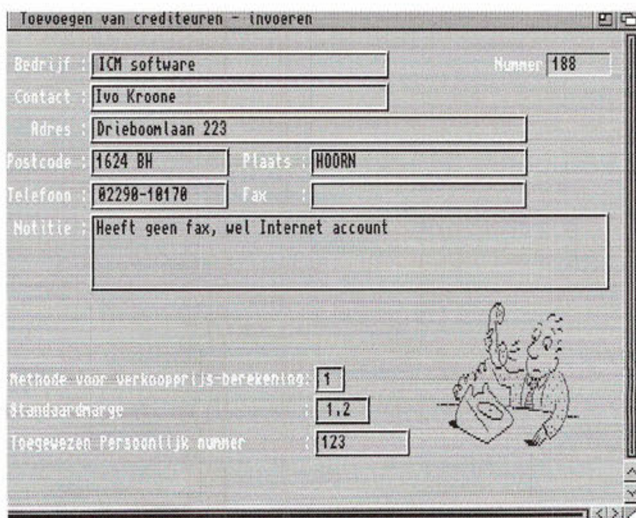
computer te laten doen wat ik wil. Met AmiJewel wel te verstaan." Genoeg 'promotalk', tijd voor een demonstratie!

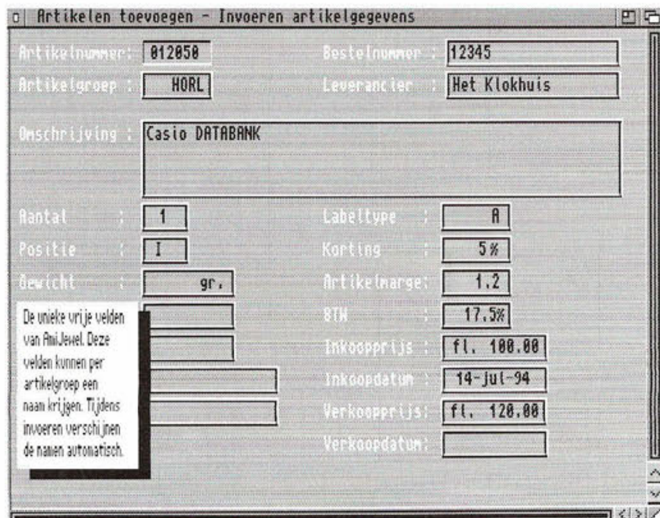
SUPERBASE

Tijdens de demonstratie wordt ons duidelijk hoe ingewikkeld een voorraadadministratie van een juwelier in elkaar zit, hoe lastig die normaal gesproken per computer te verwerken is en hoe razendsnel en efficiënt AmiJewel deze taak op zich neemt. Zowel AmiJewel als het bijbehorende kassaprogramma werden geschreven in SuperBase. De dag vóór onze demonstratie beëindigde programmeur Ivo de konversie naar versie 4.0 van deze programmeerbare, relationele database. Hierdoor is het mogelijk om het komplete programma te laten voldoen aan de 'Amiga Guidelines', waarin precies omschreven staat hoe een gebruikersinterface eruit moet zien. AmiJewel heeft dan ook volledig een '2.0 look'. Om een idee te krijgen hoe het programma werkt, volgen we de weg van een sieraad vanaf het moment dat het in de winkel arriveert en in de computer ingevoerd wordt.

CONDENSED SUPERSCRIPT

Het komt zelden voor dat een juwelier van één sieraad veel exemplaren in voorraad heeft. Zodra er één verkocht is, wordt er weer een nieuwe besteld. Van diverse sieraden, zoals ringen, zijn alleen showmodellen voorradig. Deze worden op maat besteld en voorzien van een inscriptie.
Om AmiJewel klaar voor gebruik te maken, vult de juwelier de database met de gegevens van de leveranciers, zoals bijvoorbeeld Seiko. Op zo'n leverancierskaartje treft hij naast de naam/adres/woonplaats-gegevens ook een paar specifieke velden aan. Zo kan hij hier invoeren welk klant- of debiteurennummer de leverancier hem gegeven heeft, welke winstmarge hij normaal gesproken op artikelen van deze leverancier berekent en de wijze waarop hij de verkoopprijs vaststelt. Natuurlijk hoeft hij niet in één keer alle leveranciers in te vullen: dat kan ook als hij de spullen binnenkrijgt. Hier deed zich in de praktijk een klein probleempje voor. Juwelier De Wolf wilde een sieraad op het moment dat het afgeleverd werd in de computer invoeren. Normaal gesproken neem je dan gewoon de gegevens van de faktuur over. Verschillende leveranciers sturen echter slechts een afleverbon mee. De echte faktuur komt soms pas maanden later. AmiJewel werd dan ook uitgebreid met de mogelijkheid een artikel in te voeren aan de hand van een afleverbon. De ontbrekende





gegevens kunnen dan later, als de faktuur arriveert, ingevuld worden. De software houdt keurig bij welke artikel-records nog niet volledig zijn.
Als we het record van een artikel nader bekijken, komen we een aantal unieke velden tegen. Bijvoorbeeld het labeltype. Wie wel eens een ring in een etalage heeft zien liggen, weet dat daar minuscuul kleine prijskaartjes aanhangen. Vroeger werden deze uitsluitend met de hand getekend (dat priegelwerk kun je nauwelijks schrijven noemen), maar AmiJewel is in staat om dergelijke labels op een matrixprinter af te drukken. Door het kleinste lettertype (condensed) ook nog eens in superscript te zetten, wist programmeur Ivo een klein genoeg lettertje te kreëren dat ook nog eens te lezen is.
Een ander belangrijk veld in het artikelrecord is het gewicht dat in grote mate de prijs bepaald.
Linksonder in het invulscherm treffen we nog vier velden aan die we van Ivo zeker moesten noemen. Deze velden kan de gebruiker namelijk per artikelgroep zelf definiëren. Voor de gebruiker lijkt dat niets bijzonders, maar wie zich wel eens in database-programma's verdiept heeft, weet dat zoiets normaal gesproken niet mogelijk is. We horen de struktuur van een record namelijk van te voren vast te leggen, inklusief alle veldnamen. AmiJewel heeft een manier gevonden om daar onderuit te komen en dat draagt enorm bij aan de gebruiksvriendelijkheid van het programma. Bij het bepalen van de verkoopprijs van een sieraad dienen we bijvoorbeeld een toeslag voor de hoeveelheid gebruikt edelmetaal in te vullen. Bij een klok kan de lengte van de slinger de prijs bepalen. Als we naar andere, speciaal voor juweliers ontwikkelde (MS-DOS) software kijken, zien we een scherm vol invulvelden die bij het ene artikel wèl en bij het andere artikel niet gebruikt worden. Het resultaat is een onoverzichtelijke en derhalve onvriendelijke werkomgeving. Met de vier zelf te definiëren velden voorkomt AmiJewel dit probleem.

OPVALLENDE MEDEWERKING

Hoewel de meeste artikelen 'met de hand' ingevuld worden, vormen de artikelen van één bepaalde leverancier een uitzondering. Dit bedrijf (JPC) levert de betreffende informatie namelijk al een tijdje op MS-DOS diskette. Om met deze diskettes te kunnen werken, diende programmeur Ivo achter het gebruikte bestandsformaat te komen. Het lag natuurlijk het meest voor de hand om JPC te raadplegen. De medewerking die Ivo kreeg was ongekend. Enthousiast werd een nauwkeurige beschrijving van de records en velden beschikbaar gesteld. Als er nog aanvullende informatie nodig was, moest Ivo het maar zeggen. Deze ongekende samenwerking zorgde ervoor dat AmiJewel binnen 'no time' de informatie van de diskette kon verwerken.

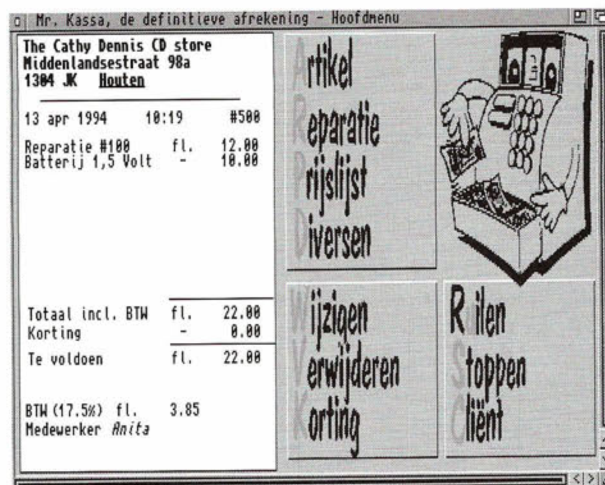
AND-OR-NOT

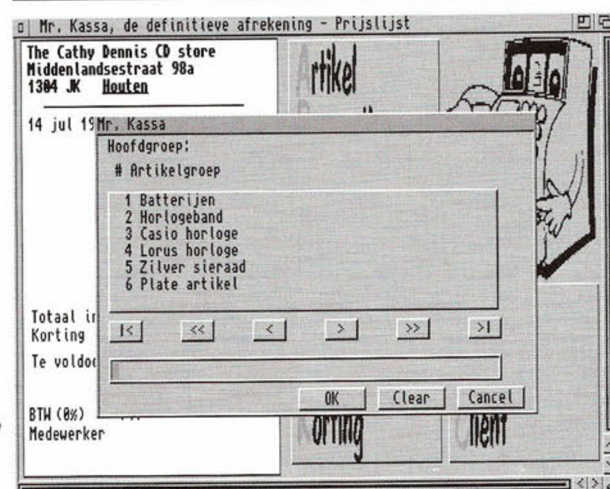
Eenmaal gevuld met aktuele gegevens blijkt AmiJewel een geweldige bron van informatie. Ivo heeft dan ook geen mogelijkheid van Superbase ongemoeid gelaten. Is een bepaald artikel leverbaar? Hoeveel gouden herensieraden in de prijsklasse van *f* 100,- tot *f* 400,- zijn er op voorraad? Wanneer is een artikel voor het laatst verkocht en hoeveel gingen er vorig jaar over de toonbank? Hoeveel produkten hebben we van een bepaalde leverancier verkocht? Verzin de vraag maar en AmiJewel weet het antwoord. Opvallend is de snelheid waarmee het programma werkt. Zelfs bij de meest ingewikkelde vragen, waardoor de software een paar duizend artikelen moet kontroleren, staat het antwoord binnen een paar sekonden op het scherm. Veel van de ingewikkelde zoekfunkties maken gebruik van het standaard zoekfilter van Superbase. "Dat bouwde ik erin omdat het vanuit Superbase erg simpel te programmeren is. Tot mijn verbazing gebruikte het personeel het filter direkt, alsof ze nooit anders gedaan hebben dan kreten als "If inkoopprijs > 100 AND inkoopprijs < 500 AND artikelgroep = Horl OR artikelgroep = Klok" intoetsen. En dat terwijl ik ze na al die tijd het invullen van een directory-pad niet bij heb kunnen brengen!"

MISTER KASSA

AmiJewel zorgt er voor een belangrijk deel voor dat juwelier De Wolf een succesvolle onderneming heeft. Bij juwelen gaat zoveel geld om dat het uiterst belangrijk is om de voorraad te kontroleren. De uren die De Wolf voorheen aan de kaartenbakken besteedde zijn teruggebracht tot een paar minuten met AmiJewel. Gewoon aan het einde van de dag de verkoopbonnen overtikken en AmiJewel is weer op de hoogte van de nieuwste ontwikkelingen.
De Wolf werd zo enthousiast door het

geslaagde projekt dat hij Ivo vroeg om te kijken of er nog meer te automatiseren viel. Het resultaat is een Amiga op de toonbank van de winkel met Mr. Kassa, een kassaprogramma met een koppeling naar AmiJewel.
Het idee was eenvoudig: zet een computer in de winkel met een koppeling naar het artikelbestand. Knoop daar een kassabonprinter aan die ook nog eens de kassalade opent en de toonbank is geautomatiseerd. De praktijk bleek echter veel lastiger. In de eerste plaats moesten de twee Amiga's gekoppeld worden. De prijs van snelle netwerkkaarten bleek echter veel te hoog: "Voor de meest eenvoudige ethernet-kaart vroeg men rustig 800 gulden." Alternatieven bleken echter vaak weer onbetrouwbaar.
Uiteindelijk werd het AmiTalk; niet het snelste netwerk, maar zeker stabiel. De volgende stap bestond uit de aanschaf van de netwerkversie van Superbase. Tenminste een poging daartoe, want elektronische post naar de fabrikant blijft onbeantwoord en brieven lijken niet aan te komen. Tot op heden is Ivo er niet in geslaagd een bestelling te plaatsen. Inmiddels draaien er noodgedwongen twee Amiga's, elk met een niet-netwerk versie van Superbase, en wordt er gebruik gemaakt van kopiebestanden. Het kassaprogramma maakt een mutatiebestand aan dat later in AmiJewel verwerkt wordt. "Niet de ideale situatie, maar zolang men de juiste volgorde van verwerking maar aanhoudt werkt het prima", aldus Ivo.
Ook de speurtocht naar een printer verliep uiterst moeizaam. Er was geen Amiga-dealer te vinden die een kassabonprinter leverde. En zelfs in de MS-DOS wereld bleek de keus niet overweldigend. Uiteindelijk is er 'blind' een exemplaar aangeschaft.
Van de prijs (± ƒ 1800) schrokken de heren al niet meer. Achteraf blijkt het gelukkig een ideaal printertje dat zowel rood als zwart kan afdrukken, over verschillende lettergroottes beschikt en in staat is om zelf de kassabon af te scheuren.
Het aansturen vanuit Superbase had echter nogal wat voeten in aarde. In sommige escapekodes voor de printer komt een nul-karakter voor en die weigert Superbase naar de printer te sturen. Gelukkig schuwt Ivo ook de Seka assembler niet: een klein machinetaal programmaatje stuurt nu de juiste kodes naar de printer. Alles leek goed te funktioneren, met één kleine uitzondering: het geld moest je maar in je zak stoppen. Ondanks dat de software de juiste kodes stuurde en de hardware goed was aangesloten, weigerde de kassalade zich te openen. Het heeft een flinke tijd geduurd voordat men erachter kwam dat de kassabonprinter een kleine beveiliging bevat waardoor hij uitsluitend wenst samen te werken met een kassalade van hetzelfde merk. Met wat extra hulp werd een kleine 'hardwarepatch' ontworpen.





EIGEN(BETAAL)WIJZE

Mr. Kassa is nog eenvoudiger te bedienen dan AmiJewel zelf. Met behulp van een duidelijk menuscherm kan de verkoper (m/v) de juiste optie kiezen. Een druk op de A-toets en je kunt een artikelnaam invullen. De linkerkant van het scherm toont hoe de kassabon eruit gaat zien. Uiteraard kan Mr. Kassa putten uit het artikelbestand van AmiJewel. Met handige popup-requesters zoekt de medewerker het juiste artikel op. Daardoor wordt automatisch de verkoopprijs ingevuld. Inkoopprijzen en dergelijke informatie komen in de winkel natuurlijk niet in beeld. Artikelen die niet in de database staan (prijs < ƒ 20,-) zoals batterijen, kan de verkoper zelf even invullen. Tenslotte nog even de betaalwijze aangeven en de bon is klaar. Betaalwijze? "Ik betaal met twee girobetaalkaarten en de rest kontant." $#%$#$%! Dat kan helemaal niet! Snel moest Mr.Kassa worden aangepast om gesplitste betalingen te kunnen verwerken.



AMIGA-TROTS

Inmiddels draait alles naar volle tevredenheid. Niet alleen de voorraad is geautomatiseerd, ook de winkelverkoop werkt via de computer. Dit laatste biedt analysemogelijkheden die vroeger ondenkbaar waren. Op welke tijd van de dag wordt het meeste verkocht, wanneer kunnen we het beste lunchen (tussen 3 en 4), wat zijn de beste dagen van de week, in welke maand worden gouden herenhorloges het meest verkocht, welke verkoper verkoopt de meeste oorbellen, enzovoort. Mogelijkheden die je in geen enkel ander programma aan zult treffen. Juwelier De Wolf ziet dan ook geen enkele reden om het Amiga-logo van de computer of het toetsenbord te wissen. Hij is er trots op dat zijn winkel met Amiga's is geautomatiseerd.

Bert Rozenberg

Beide programma's zijn rechtstreeks bij de auteur te koop.
AmiJewel kost ƒ 1250 en Mr. Kassa ƒ 1100 (samen ƒ 2250,-).
Informatie: ICM Software, Drieboomlaan 223, 1624 BH Hoorn, telefoon 02290-10170.

A1200 Super CD-Rom, de CD32 + Communicator

EUREKA

super stunts

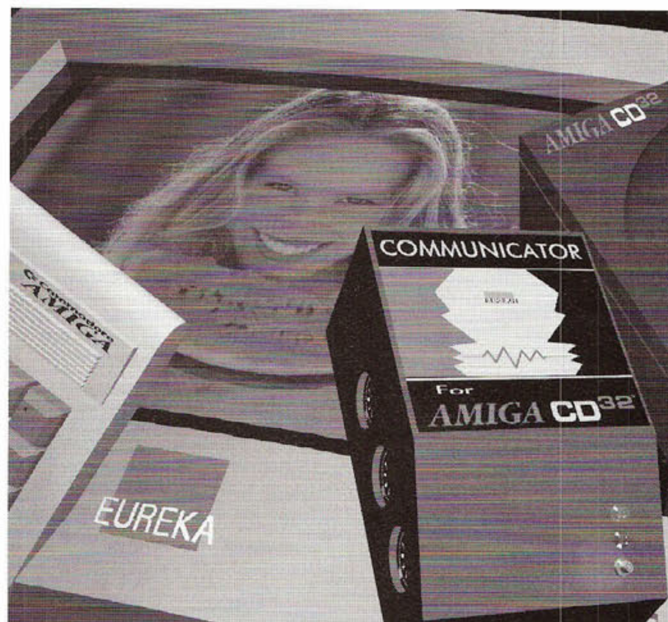


Setprijzen (beperkte voorraad)	
CD32 + 2 Games + GRATIS PhotoLite	495,-
CD32 + Communicator Lite, incl.PhotoLite	595,-
CD32 + Communicator, incl.PhotoLite	
Midi interface en keyboard interface	695,-
Photolite CD32 PhotoCD software	149,-
Communicator Lite	179,-
Communicator + MIDI + keyboard interface	279,-

EUREKA The CD32 Communicator



- Serieële high speed link met uw amiga tot 115200 baud.
- PhotoLite PhotoCD software gratis
- Scala Audio en Video ondersteuning
- CD32 Audio en Video ondersteuning
- Midi en keyboard interface (niet Lite)



Stunt A1200 TURBO!

De Mtec 1230: sneller en beter dan de A4000/030.

68030 28 Mhz + MMU + Klok + SCSI-II optie + 2 Coprocessor sockets. Autoconfig, makkelijk uitbreidbaar met 32 bit simms tot 8 Mb. Uitstekend getest.

Mtec 1230 030 28Mhz 4 Mb	
tijdelijk gratis 25Mhz C0-processor	699,-
Mtec 1230 030/882 28 Mhz 4 Mb	BEL
Mtec 1230 030/882 28 Mhz 8 Mb	BEL

Ram/Turbo A1200

Ramjet 1204 4Mb	499,-
Microbotics 4Mb	575,-
Blizzard 1220/4	575,-
Blizzard 1230	BEL
Turbojet 1230 4 Mb	629,-
Turbojet 1230 XI 4 Mb	795,-
Alle coprocessoren uit voorraad	
STUNT: 68881 PGA 14Mhz	19,-

Overigen

CD32 in voorraad.	
4 Mb 32 bit simm	385,-
Alle co-processoren	BEL
A1200 ramkaarten 4 Mb vanaf	499,-
Helm Multimedia	295,-
Mediapoint/Scala	BEL
SX-1	495,-
Paradox SCSI	149,-
A1200 external HD interface (IDE)	189,-
Kickstart 3.1 + Workbench 3.1 vanaf	219,-

Adres : Adsteeg 10 6191 PX Beek(L) Fax 046-360188 BBS 043-47797 **Tel. 046-370800** **Openingstijden winkel:** Ma/Wo/Do/Vr 9:30-12:30 en 13:00-18:00. Za 10:00-13:00 Dinsdag gesloten. Alle prijzen incl. BTW en onder voorbehoud.

IMAGINE schaart zich weer onder de grote jongens

Eindelijk viel hij in de bus: de derde versie van de bekende raytracer 'Imagine'. Impulse heeft veel geleerd uit de fouten die het bedrijf bij de oudere edities maakte. Zelfs versie 2.9 voldeed niet helemaal aan de eisen van de artiest van vandaag en telde vele fouten. De jongste update is echter een volledige rehabilitatie. Imagine 3 kent maar liefst een 200-tal verbeteringen of toevoegingen!



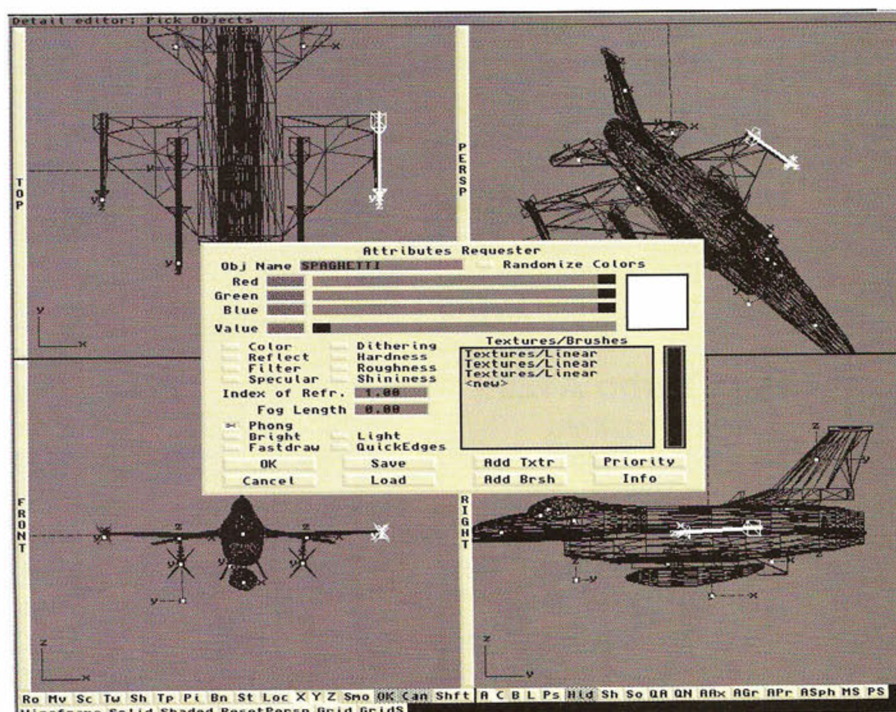
Het is aangenaam werken met Imagine 3. De funkties zijn weliswaar komplex, maar gelukkig ook snel aan te leren. Dat is goed nieuws voor de beginner. Minder goed nieuws is dat het programma voortaan meer eisen aan het systeem stelt. Om degelijke resultaten te halen is 8 Mb RAM zeker niet overbodig.
De interface werd nauwelijks gewijzigd. We kunnen het perspektief nu ook als 'NewMode' gebruiken. Daardoor werken we in het perspektief net zoals in de drie andere aanzichten. Nog zo'n welkom extra is het feit dat we de 'user-definable buttons' (die staan onderaan elke editor) kunnen uitbreiden tot twee rijen.
De keerzijde van de medaille: er zijn nog steeds geen makro's te vinden (die zagen we het liefst in de vorm van ARexx) en het scherm blijft beperkt tot 640 x 512. De enige grafische kaart die daar bijvoorbeeld 1024 x 768 van kan maken is de Retina. Andere kaarten zijn daar alleen toe in staat na een 'hack' in het programma.
Wat betreft de editors: Imagine is er weer eentje rijker: de spline-editor. De forms- en cycle-editor ondergingen geen wijzigingen.

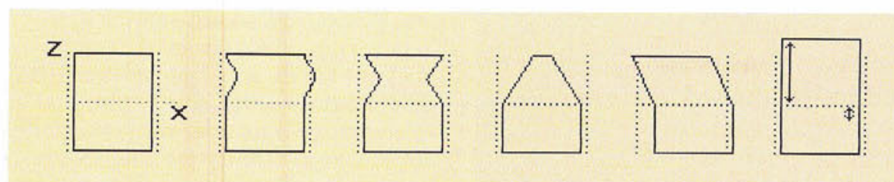
VLOEKTIJD

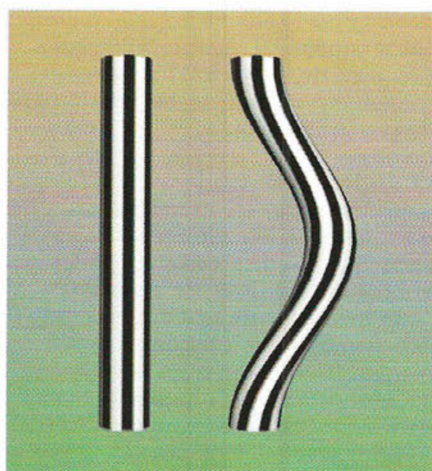
Natuurlijk waren we benieuwd naar de snelheid van het renderen. Een wedstrijdje gaf de volgende resultaten: Imagine 2.0 werkte 10 minuten aan een onschuldig bolletje terwijl Imagine 3.0 daar tot onze grote verbazing 13 minuten voor nodig had. Wie over een 68040 beschikt, zal een spektakulair verschil opmerken. Met een A1200 of A4000 staan we ook niet in de kou. We kunnen dan naar 256 kleuren of HAM8 renderen en die modi ook als brushmap gebruiken. Als het resultaat echt moet uitblinken, vragen we Imagine haar verbeterde 'anti-aliasing' toe te passen. Dit vermindert de zichtbaarheid van de pixels tussen twee 'vloekende' kleuren. Het is wel zaak om de verhouding tussen tijd en kwaliteit zorgvuldig af te wegen, daar het renderen tergend traag verloopt als de hoogste graad is ingesteld.

DETAIL

Haastig openden we de attributes-requester. En kijk eens aan: unlimited brushes/textures. In de praktijk vormt de hoeveelheid beschikbaar geheugen natuurlijk de begrenzing. 4 Mb is in zo'n geval snel op.
De modelleertechnieken werden drastisch uitgebreid. De bijgevoegde illustratie toont de 'Deformations' van links naar rechts: (normaal), 'Bend', 'Pinch', 'Taper', 'Shear' en 'Stretch'. 'Twist' ontbreekt, maar is goed voor te stellen door te bedenken wat er met uw hals gebeurt als u uw hoofd draait. Met 'Stretch' zouden we een bol tot een ei kunnen vervormen.
Een 'Deform Tool' is een driedimensioneel raster van kubussen. Dit raster






'States' met 'Brush-tacking': let op de lijnen.

is onzichtbaar in het perspektief of bij het renderen. Het dient alleen om er vervormingen op toe te passen. Daarna vragen we Imagine om een object aan het 'Deform Tool' te koppelen. Zo kunnen we nog mooiere vervormingen bereiken.

GOLVEN

Nu wat kleinere maar handige funkties: Apply, Applique, Latticize en Wave. Met 'Apply' geven we de attributes van een object door aan een ander. Met 'Applique' leggen we vast welk IFF-je als bump zal dienen. Anders dan bij de attributes-bump verplaatst Imagine de punten hier. Met 'Latticize' vervangen we elke 'edge' (deze verbindt twee punten) door een vlak waarvan we de breedte kunnen instellen.
'Wave' simuleert golven. Deze funktie is heel simpel (het is niet meer dan een wiskundige formule met twee onbekenden) en er zijn geen parameters behalve de as van het object.
'Particles' zal elke driehoek van een object vervangen door een ander (kleiner) object. Die kleine deeltjes erven dan de attributes van het originele object. Hiermee zouden we de ringen van Saturnus kunnen maken, met de bedoeling erdoor te vliegen.

KINEMATICS

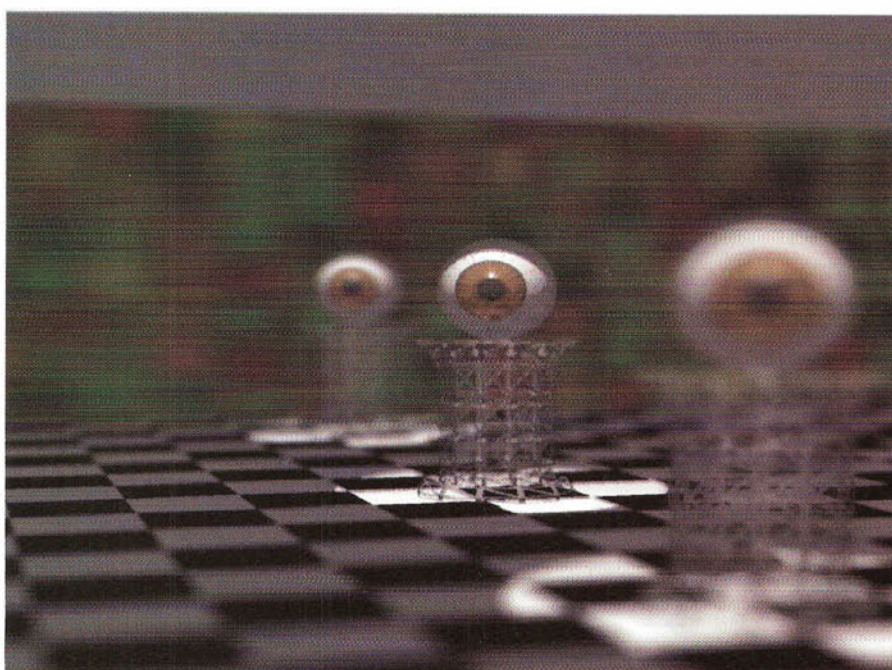
'States' vormt een zwaar brok in het pakket. Impulse verdedigt deze funktie als de sleutel tot animatie-effekten. 'States' is een techniek om objecten te morphen. Dat morphen gaat een stuk verder dan bij Imagine 2.
'Brush-tacking' is ook zo iets. De brushmaps kleven in dit geval aan de driehoeken. Zo maken we een slang die kronkelt en waarvan de huid op de juiste plaats blijft. Een fraaie toevoeging.
Dankzij 'States' kunnen we de cycle-editor voortaan opzij schuiven, want hier komen 'Bones' en 'Kinematics' bij kijken. 'Bones' zagen we in één of andere vorm eerder in de cycle-editor: iedere as zal als een gewricht tellen. 'Kinematics' is een mogelijkheid binnen 'Bones'. Met deze optie kunnen we een vinger bewegen waarna de hand, bovenarm en onderarm zo vloeiend mogelijk zullen meedraaien of verplaatsen. Daarbij is het mogelijk de editor op te dragen geen rekening te houden met bepaalde gewrichten, zodat het hoofd, de benen of het lichaam stil blijven staan.

STAGE

Onder Imagine 2 zou het een hele opgave zijn een auto een bocht te laten nemen of, moeilijker nog, laten versnellen of vertragen. Met 'Spline-interpolation' is dit probleem opgelost. De auto kan afremmen naarmate hij de bocht nadert en versnellen zodra hij uit de bocht komt. Daarbij hebben we geen pad meer nodig, maar wel een 'spline' (wordt aangemaakt in de spline-editor). Met paden zouden er drie nodig zijn waarvan de afstanden en snelheden netjes moeten overeenstemmen. Die vervelende berekeningen vallen dus weg.
In een bocht moeten de voorwielen meedraaien. Stel dat de auto uit één stuk bestaat (met name een groep), dan vertellen we Imagine snel dat we de voorwielen willen besturen.
Dankzij zogeheten 'layers' kunnen we de 'children' even goed gebruiken als de 'parent'.
De camera richt zich automatisch naar haar doel, hoe vaak je dat ook verplaatst. En de 'Camera Lines' en 'Light Lines' laten zien wat waarop gericht is. Willen we snel even de 'bars' uit de action-editor wijzigen, dan hoeven we niet tussen de twee editors te schakelen: het kan nu ook rechtstreeks van hieruit.

ACTION

Iedereen heeft wel eens een kiekje van een kunstwerk gemaakt. Het is dan vaak mooi als je zo focust dat de achtergrond wazig wordt. Met 'Depth Of Field' kan Imagine dit simuleren. Of Imagine dit goed doet, kunt u zelf aan de hand van het voorbeeld met de drie oogbollen beoordelen.
Maar we kunnen meer met de camera doen. Bij '3D Stereo' zien we het wereldje van Imagine bijvoorbeeld door twee ogen. Of gebruik DOF en 3DS samen.
Uiteraard biedt het pakket de fijnere kontrole over spline-interpolation, layers, en al wat de oudere versies te bieden hadden. Maar 'Cut', 'Copy' en 'Paste' zijn zeer welkome aanvullingen. Die funkties werken met zowat alles zolang het in de lijst van de action-editor staat. Het aantal effekten per frame en per object bedraagt nu vier.


'Depth Of Field': het oog wil ook wat.

IMAGINE-TIPS

U heeft een scene gerenderd in de scanline-modus. Dezelfde scene gerenderd in raytrace-modus geeft echter een veel slechter resultaat: er zijn delen weggesneden.

De reden hiervoor is dat de grootte van de 3D-wereld zich beperkt tot 1024 of -1024 in alle richtingen. Stap de Action-editor binnen en maak een size-balkje voor globals. Kies de instelling 0 voor zowel X, Y als Z. Deze instelling houdt geen rekening met ground-objecten.

U heeft geheugen tekort. Gigamem blijkt weinig te helpen.

Imagine neemt steeds kleine frakties van het geheugen voor het 'initializing' proces. In de preferenties van Gigamem kunt u de grootte van die frakties regelen: zet 'Min. Size' op 10. Stel uw buffer in zodat u 1 à 2 Mb vrij heeft, Imagine inbegrepen.

U wilt heel hoog uitzoomen, maar vanwege het grote aantal driehoeken vertraagt het proces aanzienlijk.

Maak gebruik van de Esc-toets. Dit roept het hertekenen onmiddellijk halt toe. Deze funktie kunt u uiteraard in alle editors gebruiken.

U kunt de juiste instelling voor de mist maar niet vinden. De mist blijkt steeds te licht.

Zorg voor voldoende plaats boven en onder het zichtveld. U mag daarbij gerust overdrijven. Laten we stellen dat de misttop 2000 is en de mistbodem -2000. De lengte van de mist zal nu de dichtheid bepalen. De afstand van de bodem tot de top bedraagt in ons voorbeeld 4000. Een mistlengte van 4000 zal dan een lichte mist opleveren. Deelt u deze lengte door 2, namelijk 2000, dan krijgt u een middelmatige dichtheid, zoals bij het slagschip. Deel dat getal dan nog eens door 2 tot zelfs 10, dan ontstaat er een zware soep. Gebruik als kleur bijvoorbeeld een grijswaarde van 140.

Er bevinden zich veel vloekende kleuren in één scene.

De instelling van 'antialias' kan de pijn verzachten en verbluffende resultaten opleveren. Maar de rendertijd is zo lang...

Genereer een tekening van bijvoorbeeld 880 x 660. Laat ADPro die terugschalen naar 800 x 600 en de 'anti-aliasing' is zeker niet slecht. Render dus gerust 10% meer dan u nodig heeft.



Het Duitse schip Bismarck (1941): Imagine 3.0 had de artiest heel wat kopzorgen kunnen besparen.

RANDGEBEUREN

'Splines' vonden hun oorsprong in de houtbewerking als een techniek om een balkje mooi te curven. Vandaag gebruiken we die splines om paden of logo's te maken.
Imagine kan in deze editor 'Truetype1'-fonts lezen. De tekst wordt dan omgezet in splines. Als we deze tekst vervolgens van een diepte-effekt voorzien (extrude), kunnen we de randen een extra behandeling geven: afronden, scherper maken, logo instempelen en dergelijke. In de detail-editor merken we niets meer van die splines: Imagine heeft ze vertaald in driehoeken, tenminste als het diepte-effekt is gebruikt.

EFFEKTEN EN TEXTUREN

We tellen maar liefst 102 texturen, waarvan vier voor het licht. Een textuur is een wiskundige formule die we op onze vlakken kunnen toepassen. Zo beschikken we over speciale effekten voor kleur, glas, reflektie, mist, bump, tijd en kombinaties daarvan. De figuren geven een idee van wat die texturen kunnen bewerkstelligen, maar er zijn nog veel meer mogelijkheden.

Maak zoveel als u kunt gebruik van deze texturen. Het bespaart namelijk heel wat tijd en geheugen als Imagine tijdens het renderen een textuur (= een programmaatje) verwerkt, dan als het een brushmap toe zou passen. Een brushmap is immers niet zo modulair als een textuur.
Zoals gezegd kan ook het licht nu texturen krijgen. De vier mogelijkheden zijn: jaloezie, 'French Windows' (ramen met ruiten), zachte schaduwen en een stroboscoop.

ZONNEGLOED

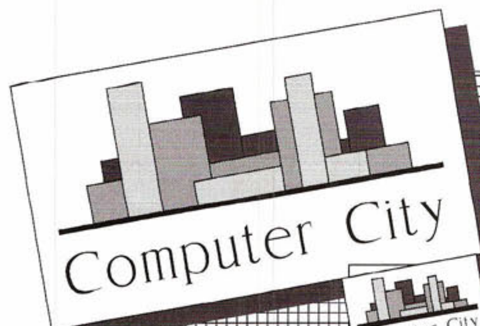
'Lensflares' zijn erg in trek bij raytrace-fanaten. Het zijn reflekties op de eerste lens als daar een sterke lichtbron op schijnt. Ironisch genoeg probeert men dit in de realiteit te vermijden door de zon achter de camera te houden. 'Haze' kunt u zich voorstellen als zonnegloed. Het is jammer dat de doorsnede van deze textuur in pixels wordt ingevoerd, in plaats van in een fraktie van het scherm.
Wat deze laatste twee effekten zo speciaal maakt, is dat ze een laatste stap bij het renderen vergen. Dat geeft de meest realistische resultaten. De effekten vinden immers niet in de ruimtelijke wereld plaats, maar op de lens.
Een ander interessant effektje is 'Particles'. Hiermee kunnen we een object een aantal maal verdubbelen en onder invloed van zwaartekracht en wind laten vallen. U raadt het al: regen, mist en hagel.

KONKLUSIE

Imagine3.0 is elke cent waard. Vanaf nu valt Imagine weer onder de 'grote' raytracers. Als u overweegt zich met raytracing bezig te gaan houden, onderzoek dan heel goed welk pakket u het beste ligt. Met Imagine maakt u zeer realistische modellen en u leert het sneller aan dan welk ander pakket ook. Zelfs na vijf jaren komt ondergetekende nog regelmatig voor nieuwe uitdagingen te staan en leert hij nieuwe dingen bij. Imagine reikt even ver als uw fantasie!
En de computer? Eigenlijk speelt die niet zo'n grote rol. De afbeelding van het slagschip is volledig gemaakt met één A3000 met 8 Mb RAM. Het duurde 50 uren eer hij klaar was, vergde 60 Mb virtueel geheugen, bestaat uit een slordige 130.688 driehoeken en telt wel 130 brushmaps. Met andere woorden: u kunt alles bereiken met elke computer, als u maar wilt.

Jan van Overbeke

Produkt: Imagine 3.0
Producent: Impulse
Konfiguratie: Elke Amiga met harddisk en 4 Mb RAM (8 Mb aanbevolen)
Prijs: ca. ƒ 1500,- (27.000 Bfr)





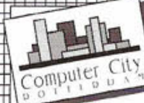
Postorder **010-4512507**



Computer City
Planciusstraat 57bg
1013 MG Amsterdam

020-6267898

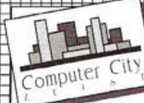
Openingstijden:
di-wo 10-18, do 10-21, vr 10-18, zat 10-17u



Computer City
IJsselmondselaan 250
3064 AV Rotterdam

010-4517722

Openingstijden:
di-do 9:30-18, vr 9:30-21, zat 9:30-17u



Computer City
Oude Arnhemseweg 177a
3702 BD Zeist

03404-39225

Openingstijden:
di-do 10-18, vr 10-21, zat 10-17u

Computer City Wholesale
010-4514029
Uitsluitend voor wederverkopers

GRATIS MAILING!

Geef ons uw naam en adres op, en u ontvangt voortaan maandelijks GRATIS onze nieuwsbrief met daarin een volledige en aktuele **prijslijst**, informatie over de **nieuwste PD software** (met omschrijving en beeldschermfoto's) en berichten over de allernieuwste produkten en ontwikkelingen voor de Amiga op soft- en hardware gebied

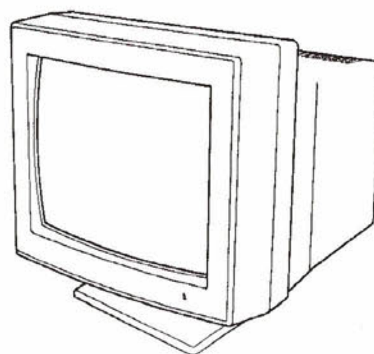


CD32 Console	bel!
CD32 Joypad Commodore	69,00
CD32 Joypad Competition Pro	69,95
CD32 Stofkap	17,95
Titels	bel!



Amiga 1200

Bel voor de aktuele prijs en levertijd!



Microvitec 1438

Multiscan monitor, ondersteunt **ALLE** Amiga resoluties! Horizontaal bereik van 14 t/m 38 Khz. Met Nederlandse handleiding en utility-diskette.

fl. 999,00

electronic-design

PAL Genlock	599,00
Y/C Genlock	799,00
Sirius Genlock	1549,00
FrameMachine + Prism/24	1499,00
FrameStore	769,00
TBC Enhancer	bel!
Video Converter II	369,00

Neptun

De nieuwe alpha-channel genlock van Electronic Design
fl. 1299,00



Amos PD CD

Bevat elke diskette uit de Amos PD Library (t/m 621), de eerste 6 nummers van het Totally Amos disktijdschrift, en veel meer
fl. 69,95

Multimedia Toolkit CD

500 24-bit images met ham-8 & ham conversies, 1308 kleuren clip-arts, 2139 z/w clip-arts, 93 scaleable clips, 195 standaard fonts, 120 colourfonts, 107 Adobe fonts, 80 PostScript fonts, 79 CompuGraphic fonts, 214 icons, 750 music modules, 2300 samples, en veel meer. Inkl. front-end menu & utilities voor de Amiga.
fl. 69,95

Clip-Art CD

26000 files in z/w iff, kleur iff, Proclips, EPS, IMG, Corel Draw e.a.
fl. 69,95

Fonts CD

Een CD met 18000 files aan Amiga fonts, in PostScript, PageStream, coloured, en andere formaten
fl. 69,95

Sounds Terrific 2CD

Een dubbel-CD pakket met 1.2 GB aan modules, Sonix scores, midi files, samples in RAW, IFF, WAV & VOC formaten, en veel meer.
fl. 89,95

A1200 HD Diskdrive

Leest, schrijft en formatteert HD diskettes. Intern, ter vervanging van de originele diskdrive. Wordt automatisch herkend, geen software-drivers nodig! Ook te gebruiken als 2e interne drive voor A4000.

fl. 299,00

Overdrive

PCMCIA IDE harddisk controller voor de Amiga 1200. Sneller dan een interne harddisk en geen garantieverlies! Bel voor de prijs!

Uw administratie groeit tot aan het plafond?



VOLAD biedt uitkomst! Een volledig Nederlandstalig boekhoudprogramma voor slechts **fl. 159,00**

Ongeveer **7000 Amiga Public Domain** Diskettes! Bel voor info!

















Externe faxmodems

inkl. kabel & software
14.400 baud: *fl. 399,00*
28.800 baud: *fl. 599,00*

Alle prijzen zijn inkl. BTW. Prijzen en levertijd zijn onder voorbehoud.

M E D I A P O I N T

Zwitsers met verbor

U kent ze wel, die dikke Zwitserse messen met tientallen handige funkties die de doorsnee gebruiker van zijn leven niet gebruikt. Het grote mes weet iedereen spontaan te vinden. Verder dan een wijnfles ontkurken komt men echter meestal niet...

De makers van Mediapoint wensen hun laatste telg -versie 127 alweer- graag met zo'n mes te vergelijken. Niet alleen vinden

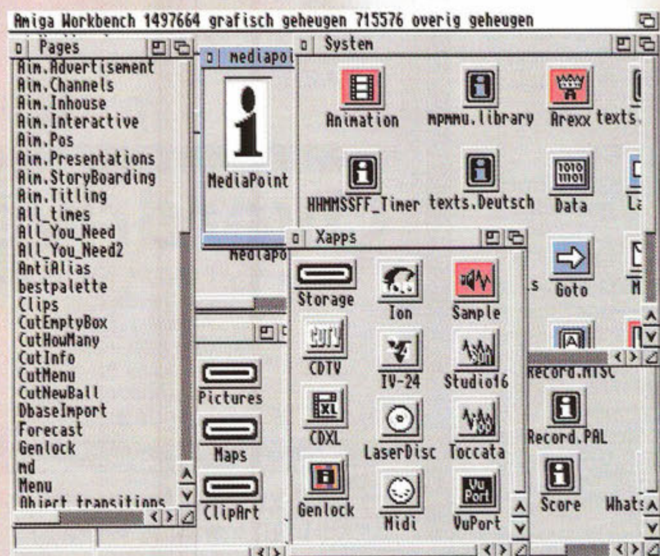
Voordat de test van start kan gaan, dienen we het programma natuurlijk eerst te installeren. Hier kwam al meteen een eerste probleem om de hoek kijken: 'Waar is het ikoon van de diskette gebleven?' Mensen met een 'non-interlaced' Workbench oftewel een schermhoogte van 256 pixels wachten tevergeefs op de ikonen. Ze staan namelijk op een nogal vreemde plaats helemaal onder buiten beeld. Het bedienen van de 'slider' aan de rechterkant van het scherm biedt echter snel uitkomst. Het installeren verloopt daarna vlekkeloos met de inmiddels overbekende Commodore-installer.
Als we klaar zijn met installeren moeten we nog even de computer resetten omdat Mediapoint een 'assign-opdracht' in de 'startup-sequence' heeft geschreven, maar daarna staat niets ons meer in de weg om op zoek te gaan naar het ikoon van Mediapoint en snel de bijgeleverde demonstraties te bekijken.

ZOU HIJ BEZIG ZIJN?

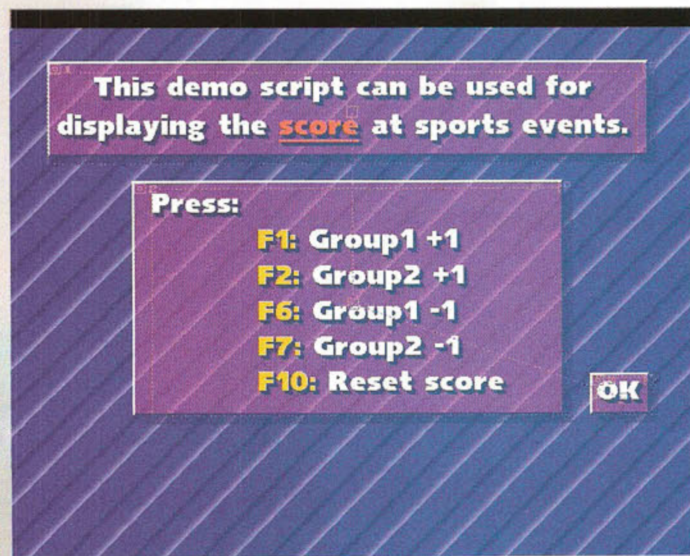
De voorbeelden (die automatisch op de harddisk zijn gezet) geven meteen een aardig beeld van wat Mediapoint allemaal kan. We bekijken ze één voor één, ook het leuke voorbeeld van een scorebord voor bijvoorbeeld voetbalwedstrijden. Eerst komt er een mooi scherm in beeld met wat uitleg, dan wordt ons verzocht om met de muis op 'o.k.' te drukken, en dan...
Tsja...eehh, eigenlijk helemaal niets meer! Wat we ook proberen, de computer zit muurvast. Alleen een reset kan nog uitkomst bieden.
We herstarten de Amiga en vervolgen onze snuffeltocht door de scripts. We kiezen een leuke uit, starten hem en...'out of memory'.
Wat krijgen we nu? Het bijgeleverde boek vermeldt toch echt dat de minimale systeemeisen 2 Mb chip- en 2 Mb fast-RAM zijn. Laat dat nu net in onze 4000 zitten. Na wat puzzelen blijkt dat Mediapoint echt bijna al dat geheugen nodig heeft: zelfs onze virus-checker die lekker op de achtergrond meedraait, is al teveel van het goede. Na opnieuw opstarten en werkelijk alles te sluiten wat er te sluiten valt inklusief hulpprogrammaatjes, cd-rom driver, externe diskdrive en zelfs de Workbench lukt het eindelijk om voldoende geheugen vrij te maken. Tsja, 4 Mb is tenslotte de minimale eis, dus een 'aangepaste' Workbench is er kennelijk niet bij. Afijn, na het zien van alle mooie demo's wordt het tijd om zelf eens aan de slag te gaan.

WAT KUNNEN WE VOEREN?

Om een presentatie te maken uit alle losse data waarover we beschikken, is het belangrijk dat een kompilatieprogramma zoals Mediapoint niet al te kieskeurig is over het voer wat we hem aanbieden. Dat blijkt gelukkig het geval. Het programma eet alle bekende Amiga-formaten zoals iff 24 bits, ham, en ham-8, waarbij alle denkbare resoluties, zoals overscan, hi-res, super hi-res enzovoorts, toegestaan zijn. Ook met de animaties zit het wel goed: niet alleen de anim-5, 7 en 8 formaten zijn geschikt, maar ook CDXL- en AGA-anims behoren tot de mogelijkheden. Op het gebied van geluid is het al niet minder. Om er een paar te noemen: DSS, soundtracker, noisetracker, midi en ga zo maar door.
Naast al deze formaten kent Mediapoint nog twee manieren om data in te laden of weer te geven.Ten eerste ondersteunt het programma de datatypes van de Workbench, waardoor in principe elk dataformaat ingeladen kan worden. Tot op heden zijn er echter maar een paar datatypes beschikbaar, waaronder gif, pcx en jpeg, allen voor het inladen van plaatjes. De makers onderkennen dit probleem en bieden daarom een tweede mogelijkheid om data in te laden of weer te geven: met behulp van XAPPS (spreek uit: zeps).
XAPPS kunt u het beste zien als kleine onafhankelijke programmaatjes die speciaal voor Mediapoint ontwikkeld zijn. Met deze XAPPS kunt u onder andere plaatjes aansturen van een Canon Ion fotocamera of van laserdisks. Een groot aantal XAPPS zitten standaard bij het pakket en ondersteunen een heel scala van externe apparatuur, maar daarover straks meer.
In ieder geval mogen we konkluderen dat het met binnenhalen van data wel goed zit. Tijd voor de tweede fase van ons onderzoek: het kombineren en synchroniseren van al die elementen.



Screendump van de Workbench met enige Mediapoint-vensters.



Bij dit voorbeeld-script sloeg de Amiga vast.

legermes gen talenten

ze het een handig hulpmiddel als het op snijden aankomt, maar ook bij de meer ingewikkelde zaken biedt zo'n mes uitkomst. Verschillende funkties worden weliswaar niet vaak gebruikt, maar die zitten dan ook veilig in het mes verstopt en storen niet in het dagelijks gebruik.

Wij bekeken of Mediapoint inderdaad hèt gereedschap is om de multimediale oorlog die momenteel gevoerd wordt te overleven.

POI'S MET KNOPPEN

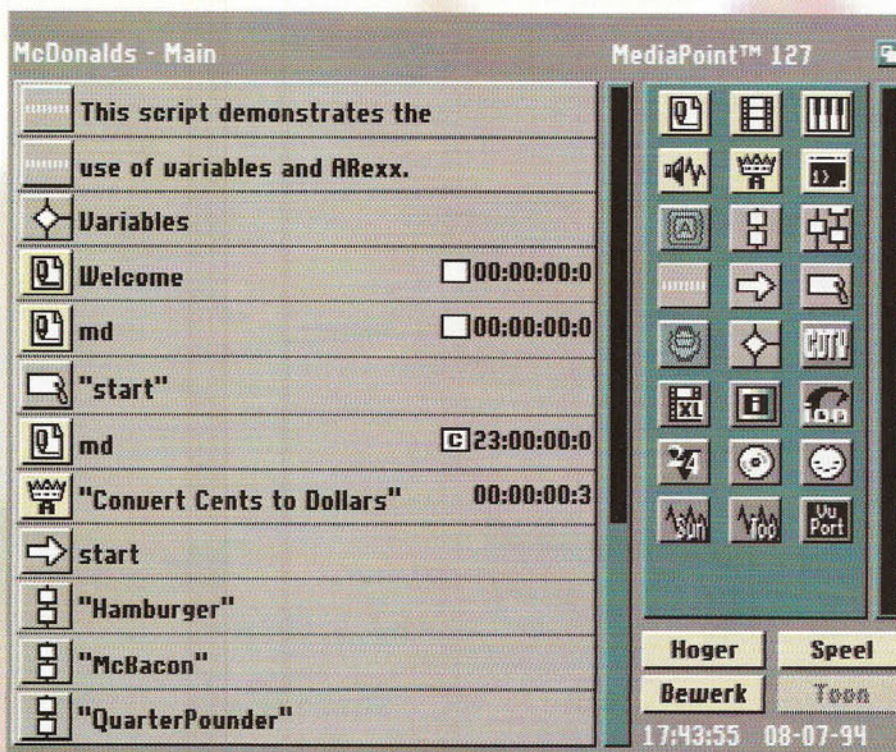
Voor het maken van een mooie presentatie hebben we diverse mogelijkheden. Een kabelkrant, 'point of information' (POI) of opgeschmukte vakantiefilm is in een klein uurtje te realiseren. Welk projekt we ook aanpakken, de handelingen die we moeten verrichten zijn bijna gelijk.
Belangrijk is wel dat we van tevoren een goed 'story-board' maken, oftewel uitgebreid op papier zetten hoe het geheel eruit moet gaan zien en wat er wanneer moet gebeuren.
Het opbouwen van een presentatie gebeurt met ikonen. Als we bijvoorbeeld een animatie willen laten zien, dan pakken we het betreffende ikoon met de muis op en zetten het op de plaats waar de animatie straks moet verschijnen. Als we het ikoon loslaten, verschijnt er ogenblikkelijk een 'requester' waarin we aan mogen geven om welke animatie het gaat. Dit geldt eigenlijk voor de gehele presentatie. Per onderdeel kunnen we vervolgens een overgang (wipe) kiezen waarmee de ene plaat bijvoorbeeld vloeiend in de andere overgaat. Op dit moment staan er zo'n 150 wipes tot onze beschikking.
Daarna kunnen we ons vermaken met het instellen van de timing. We mogen tot op de honderdste sekonde nauwkeurig aangeven hoe lang een plaat in beeld moet zijn. Een kalenderfunktie behoort ook tot de mogelijkheden. We laten dan bijvoorbeeld bepaalde sekties van het script alleen op maandagen van 12.10 tot 16.25 zien, of zelfs (als er een toepassing voor is) een deel van het script starten op 7 januari 1998 om twee uur 's middags; het is maar hoe we het hebben willen.

AMIGA MAGAZINE WEERBERICHT

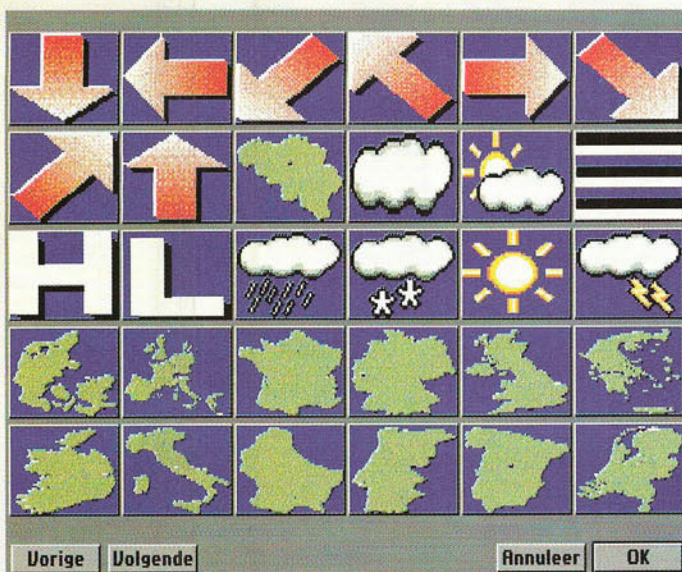
Tijdens de produktie krijgen we het meest met 'pages' te maken. Deze pagina's zijn kleine onderdeeltjes van het script die we verder kunnen bewerken.
Laten we eens een voorbeeld geven. Stel, we willen een weerberichtje in elkaar zetten. Dat moet beginnen met een animatie en een begin-tune, vervolgens willen we de weerkaart met diverse gegevens in beeld brengen, en tenslotte besluiten we de zaak met een aftiteling.
Allereerst is het zaak om wat muziek (de begin-tune) in te laden. Daartoe pakken we het geluidsikoon op en geven aan welk muziekstuk we ten gehore willen brengen. De volgende regel moet onze begin-animatie bevatten, dus nemen we daarvoor ook weer het bijbehorende ikoontje op, slepen het naar regel twee en kiezen onze animatie uit. Nu komen we op een punt waar eigenlijk van alles tegelijk gaat gebeuren, daarom gaan we nu een pagina aanmaken. Zie het maar als een klein scriptje in een script.
In het pull-down menu kiezen we de 'page-editor'. Die konfronteert ons met een leeg scherm en een pull-down menu. In het pull-down menu kiezen we voor het inladen van een achtergrond; dit kan bijvoorbeeld een plattegrond van Nederland zijn. Daarna laden we nog wat 'brushes' (stukjes uitgeknipte tekening uit bijvoorbeeld DPaint) in om straks de wolkjes, regenbuien en bliksemschichtjes tevoorschijn te toveren. De brushes zetten we meteen op hun plaats, waarna we aan kunnen geven hoe ze straks in beeld moeten komen. Hiervoor staat ons weer een hele lijst met wipes en effekten ter beschikking. De temperaturen kunnen we vervolgens gewoon ergens intypen in een vrij te kiezen lettertype. Daarna schrijven we de pagina naar disk.
In het script hoeven we nu alleen de zojuist gemaakte pagina op te roepen. Ook hiervoor kiezen we een ikoon en geven daarna de naam van de pagina aan. Nu alleen nog even een nieuwe pagina maken voor onze aftiteling, die wegschrijven naar disk en in ons script oproepen. Ziezo: in vijf minuten hebben we onze eerste presentatie



Het weer ziet er goed uit?



Een screendump van het hoofdmenu met een ingeladen script. Rechts de ikonen en onderaan de XAPPS.



Diverse Mediapoint-achtergronden voor het visuele weerbericht.

gemaakt. Tijd om even wat familieleden bij elkaar trommelen, want van nu af aan kunnen we de kracht van de Amiga op het beeldscherm toveren. Mediapoint maakt het ook mogelijk om zogenaamde interaktieve presentaties te maken. Daartoe kunnen we 'knoppen' op het beeldscherm plaatsen waarop de gebruiker van onze presentatie vervolgens met de muis kan klikken. In het script bepalen we dat Mediapoint na een klik op de ene knop bijvoorbeeld een geluidje maakt en bij een andere knop naar een andere pagina springt.
Tot slot is het voor de gevorderde gebruiker mogelijk om met 'for...next' of 'if...then' voorwaarden iets in elkaar te knutselen. Mediapoint beschikt namelijk over een ingebouwde programmeertaal (scripttalk) die zelfs variabelen ondersteunt.

ZAPPEN MET ANDERE APPARATEN

Zoals al eerder vermeld, komen we bij Mediapoint ook de zogenaamde XAPPS tegen. De grootste kracht van deze XAPPS ligt in het aansturen van externe apparatuur zoals een videorecorder, genlock of cd-speler. Deze XAPPS zijn apparaat-afhankelijk: een bepaalde XAPP kan alleen communiceren met het apparaat waarvoor het geschreven is. Dit legt natuurlijk beperkingen op omdat niet iedereen de laatste Philips vcr 1023 QX in huis heeft.
Tijdens het schrijven van dit artikel kwam er echter een fax binnen, waarop de makers ons beloofden dat ze bezig waren met de ontwikkeling van een 'airlink-XAPP'. Deze XAPP moet het mogelijk maken om een infrarood afstandsbediening na te bootsen. Daardoor zou Mediapoint voortaan elk apparaat met een afstandbediening aan kunnen sturen.
Met de juiste apparatuur en de nodige kennis van zaken maken de XAPPS het mogelijk om alles volautomatisch te laten verlopen. We kunnen bijvoorbeeld een presentatie maken die een externe cd-speler aanstuurt om in hoge kwaliteit achtergrondmuziek weer te geven en die tegelijk een videorecorder opdracht geeft om een stukje film te tonen dat door middel van de (eveneens door een XAPP bestuurde) genlock mooi overvloeit in een computerbeeld. Tenslotte laten we een tweede videorecorder alles opnemen.

BEWAREN EN DOORGEVEN

Nee, wij gaan u hier niet aansporen om het programma illegaal te kopiëren en het daarna aan uw kennissen door te geven. Onderwerp van deze paragraaf is het bewaren en het tentoonstellen van presentaties.
We kunnen het script natuurlijk gewoon naar disk wegschrijven waarbij de plaatjes, muziek en dergelijke op hun originele plaats blijven staan, maar het is ook mogelijk om een zogenaamde 'run-time disk' te maken.
Als we voor de laatste optie kiezen, kopieert Mediapoint alle bestanden die in de presentatie gebruikt worden naar een aparte lade of directory. Zodoende hebben we alles bij de hand en wordt onze presentatie 'transporteerbaar'. We kunnen onze diskette dan gewoon meenemen naar een andere Amiga om hem daarop te vertonen. Het hoofdprogramma en de losse bestanden blijven veilig in onze eigen computer.
Een bijkomend voordeel is dat we die zelfgemaakte 'run-time' presentaties zonder kosten mogen kopiëren en tentoonstellen zo vaak we maar willen. Dit is in tegenstelling tot de gang van zaken bij de grote konkurrent Scala, waarbij u voor elke afspeler een vrij hoog bedrag neer moet tellen. Ook een 'dongle' (een soort kopieerbeveiliging in de vorm van wat hardware) zoals toegepast bij Scala, zoekt u tevergeefs bij Mediapoint. Een hoeraatje voor de makers.

'S NACHTS VERZENDEN

Nu we toch met onze kant-en-klare presentatie aan de wandel gaan, is het misschien handig om te weten dat we Mediapoint ook op afstand kunnen besturen. 'Mediapoint remote-acces' biedt ons de mogelijkheid om een script dat op een andere Amiga draait te beïnvloeden vanaf onze eigen computer. We brengen de computer thuis in verbinding met de 'afspeler' door middel van een nulmodem kabel, een netwerksysteem, een simpel modem, en zelfs met een satelliet, mocht u toevallig uw presentatie in Pakistan willen wijzigen.
Stel bijvoorbeeld dat u voor een makelaar een presentatie gemaakt heeft. De 'afstandsbediening' maakt het mogelijk om vanuit uw luie stoel pagina's te wijzigen waarop de makelaar, die 10 kilometer verderop woont, de nieuwste huizen aanprijst. De beste man belt u op en vertelt dat er zojuist een huis verkocht is. U spoedt zich naar uw Amiga -waar u natuurlijk al een 'verkocht' pagina klaar hebt staan- geeft wat opdrachten aan Mediapoint en binnen een paar minuten is uw pre-



Een voorbeeld van een 'page' met interaktieve buttons. Door op de hamburgers te klikken neemt Mediapoint de bestelling op en bepaalt het de totaaltelling.

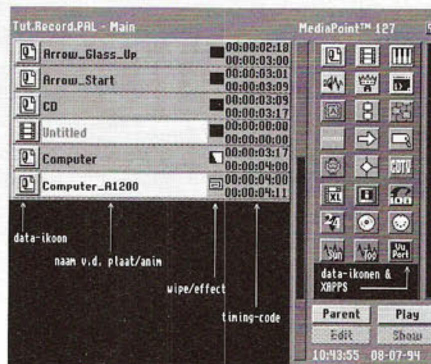
sentatie op afstand gewijzigd zonder dat iemand er iets van gemerkt heeft; alles werkt namelijk 'op de achtergrond'. Ook bijvoorbeeld het geldwisselkantoortje bij u om de hoek kunt u zo elke dag van verse informatie voorzien.
Helaas wordt de 'remote-acces' module niet standaard bij het pakket geleverd, maar door de modulaire opbouw van Mediapoint is het een fluitje van een cent om hem later alsnog in te bouwen.
Het gebruik van modules en XAPPS heeft het grote voordeel dat uw pakket niet zo snel veroudert. Het is tenslotte veel simpeler om losse programmaatjes op de markt te brengen, dan telkens het gehele pakket aan te passen. Een slimme programmeur kan de bestaande XAPPS ook ombouwen, dus wie weet wat we nog uit de public domain hoek mogen verwachten.

GROEIENDE BLOEMEN

Mediapoint is en blijft natuurlijk een presentatiepakket waarmee we uitstekend de mooiste demonstraties kunnen maken, maar wie een beetje verder fantaseert komt al snel bij nieuwe -niet zo voor de hand liggende- toepassingen.
Als ondergetekende zelf zijn hersensoep even laat pruttelen komen spontaan diverse nieuwe mogelijkheden naar boven. Wat dacht u bijvoorbeeld van het ondertitelen van films. 'Ja', zult u zeggen, 'dat is leuk, maar daar heb ik Mediapoint niet voor nodig'. Voor een deel hebt u dan gelijk, maar met de MIDI of SMPTE tijdkodes kunt u de titels beeldnauwkeurig synchroniseren en dat tekent het verschil tussen een amateur en een professional. Een andere mogelijkheid is bijvoorbeeld om, middels een ARexx-script en tijdkode-sturing vanuit Mediapoint, een filmopname te maken van een groeiende bloem, waarbij Mediapoint er dan voor zorgt dat er elk uur een beeldje gedigitaliseerd wordt.
Als u zich verder verdiept in de achtergronden van Mediapoint, dan is het zelfs mogelijk om een komplete videowall aan te sturen.
Eén van de leukste toepassingen vonden we zelf om, via de ARexx-poort en een klein stukje hardware, onze presentaties stemgestuurd te maken, zodat we van nu af aan alleen maar 'plaatjes kijken' hoeven te roepen om Mediapoint een foto-cd te laten tonen.

STRIJDEN VOOR MARKTAANDEEL

Nu Mediapoint steeds volwassener wordt, komen de makers op het territorium van konkurrent Scala. Scala, die voor de ontwikkeling van haar programma de laatste tijd nogal wat kopstukken van Commodore kontrakteerde, ziet Mediapoint, ontwikkeld door een Nederlands softwarebedrijf, steeds gevaarlijker worden.
De twee programma's tonen nogal wat overeenkomsten: noemen ze het bij Scala 'EE-modules' dan heeft Mediapoint het over 'XAPPS'; wat Scala onder 'lingua' verstaat wordt bij Mediapoint als 'scripttalk' omschreven (een low-level ingebouwde programmeertaal, om met moeilijke tekstbestanden hetzelfde te doen als wat normaal met de muis op het scherm gebeurt). Buttons of knoppen, wipes en effekten, tijdkode-sturingen en page-editors komen we ook al bij beide programma's tegen.



Scala staat ondergetekende al geruime tijd ter zijde en uit die samenwerking ontsproten diverse produkties. Met de voltooiing van Mediapoint 127 (en 128 in de maak) voorzien we binnen niet al te lange tijd een ware slag der titanen. Wie als winnaar uit de bus zal komen is moeilijk te voorspellen. Scala heeft een goede naam opgebouwd en de knappe koppen van Commodore naar zich toe getrokken. Mediapoint heeft daarentegen ook een paar troeven in handen, die wij u niet willen onthouden.
Een sterk punt van Mediapoint is het al eerder genoemde ontbreken van een dongle. Het is een irritante zaak om steeds de computer uit te moeten zetten, joystick eruit te halen en die dongle te plaatsen. Ook de gratis afspeler geeft Mediapoint een voordeel van tientallen tot honderden guldens. De aanschafprijs van Mediapoint is aantrekkelijk. Voor *f* 699,- komt u in het bezit van versie 127. Listig als de makers van Mediapoint zijn, bieden ze sinds kort de mogelijkheid om tegen inlevering van de tweede originele diskette van de directe konkurrenten (Scala, CanDo, Helm en Amiga-Vision) het Mediapoint-pakket voor slechts *f* 399,- in handen te krijgen. Tot slot is het, voor de chauvinistisch ingestelde gebruikers, natuurlijk prettig om een Nederlands pakket te kopen. Er is immers weinig software waarbij u direkt van de ontwikkelaars support kunt krijgen; laat staan in onze vertrouwde Nederlandse taal. Slechts tien keer drukken volstaat om tijdens kantooruren antwoord op al uw vragen te krijgen.
Het is natuurlijk niet allemaal rozegeur en maneschijn. Met een 4 Mb Amiga lijkt het mogelijk om echt het onderste uit de kan te halen. Maar het opstarten van een Workbench, aansturen van externe diskdrives of interne kaarten kost nu eenmaal geheugen zodat we nooit van ons leven de volle 4 Mb ter beschikking hebben. Voor doorsnee toepassingen lijkt een 4 Mb machine te volstaan. Kickstart 2.0 en een harddisk behoren eveneens tot de minimale vereisten.
Bij het vastlopen van de Amiga geven we het voordeel van de twijfel aan Mediapoint. Buiten de meegeleverde demonstraties hield het programma zich stabiel. Nadeel is wel dat Mediapoint met de melding 'out of memory' komt. Het zou mooier zijn om de presentatie gewoon door te laten draaien en de geheugenvretende zaken zoals wipes en dergelijke dan maar achterwege te laten. Bij Scala kunt u zo makkelijk een 6 Mb produktie draaien op een 4 Mb machine. Scala zorgt er zelf voor dat platen of wipes die te veel geheugen vergen gewoon niet in beeld komen. De 'out of memory' melding krijgt u pas als u het script stopt.
Ook de gebruikersinterface is -hoewel goed te bedienen- ietwat omslachtiger dan bij Scala. Het laatstgenoemde programma kent geen pull-down menu's. Daardoor zijn funkties op het scherm sneller en overzichtelijker te bereiken.

KONKLUSIE

Mediapoint zit ontegenzeggelijk in de lift. Het programma bevindt zich nu al op een hoog niveau en wordt steeds beter, mede door de verwerkte feedback van de gebruikers. Het is geschikt voor zowel de beginnende als de (semi-)professionele ontwerper van presentatiesystemen.
Op wat kleine puntjes na rekenen we het pakket tot de toppers op multimedia-gebied.

Peter Scheepens

Peter Scheepens houdt zich bezig met het ontwerpen van interaktieve systemen op de Amiga-computer.

Produkt: Mediapoint 127
Producent: Mediapoint International
Telefoon: 02290-17638
Minimale systeem eisen: 2 Mb chip-/2 Mb fast-RAM, harddisk, Kickstart 2.0
Prijs: *f* 699,- (inkl. btw)
(*f* 399,- bij inlevering konkurrent)
Distributie: Activa International
Telefoon: 02153-80639



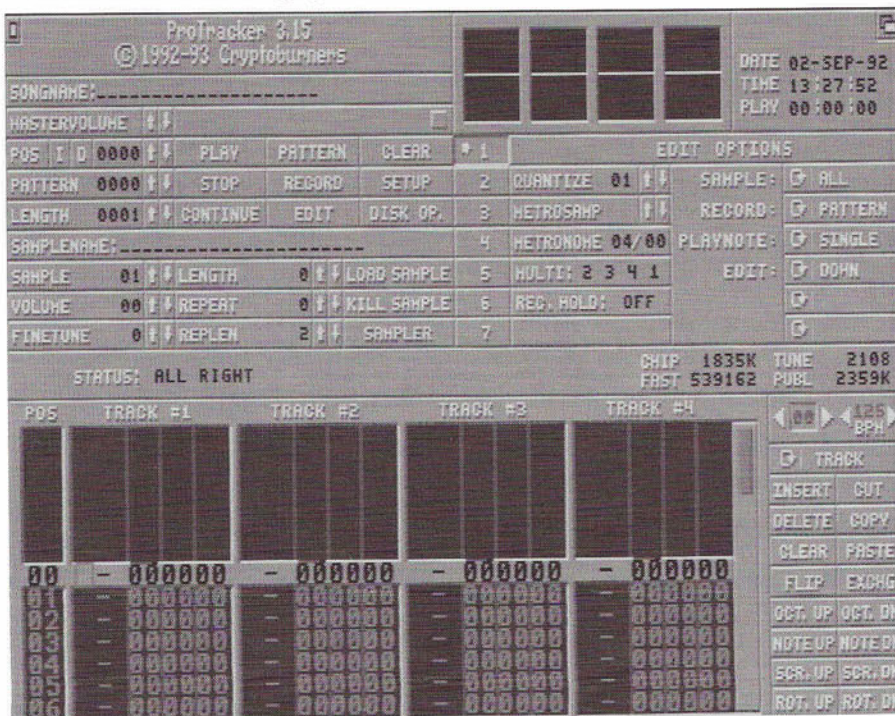
Iedereen in het bezit van een Amiga en een beetje gevoel voor muziek heeft het vast wel eens een keer meegemaakt: Je stopt de nieuwste game of demo in je Amiga, wacht rustig op wat er komen gaat en bij de eerste klanken van de muziek lopen de koude rillingen over je lijf. Je denkt bij jezelf: 'Dat wil ik ook kunnen!' Dus je pakt 'Protracker', het populairste muziekprogramma uit het public domain, en je beseft plotseling dat je eigenlijk niet eens weet hoe je een kompositie in dat oh zo mooie programma moet maken. Als gevolg belandt de schijf al snel weer ergens achter in de diskettebak. Zonde, eeuwig zonde...

Noten van Pro zijn altijd O.K.

Aan dit probleem komt nu een eind. Na aandacht voor 68000, Basic en C maakt Amiga Magazine eindelijk ruimte voor de muziekliefhebbers. Zelfs de minst muzikale Amiga-gebruiker zal na deze kursus een leuke beat aan zijn vrienden kunnen laten horen (als die gebruiker tenminste nog niet zo aan zijn Amiga verslaafd is dat hij zijn vrienden al is kwijtgeraakt!)
Als 'kursusmateriaal' gebruiken we Protracker 3.15. Dit programma is eventueel te vinden op de muziekdisk die u bij de redaktie kunt bestellen of vanaf het Amiga Magazine BBS kunt downloaden. We behandelen alleen de basisbegrippen en technieken, zodat er vele overeenkomsten zullen zijn met oudere versies van Protracker. Heeft u zo'n ouwetje in uw bezit, dan kunt u daar ook vast mee aan de slag.

HET PROTRACKER GEVOEL

Allereerst behandelen we wat basiskennis, zodat we straks niet als totale vreemden in onze nieuwe werkomgeving binnenkomen.
Een kompositie in Protracker kunnen we ruwweg opdelen in twee stukken. Het eerste deel bevat de eigenlijke kompositie en heet 'song'. Het tweede deel bestaat uit de gebruikte instrumenten; deze heten 'samples'.
Er bestaan twee manieren om een kompositie op schijf te bewaren. We kunnen alleen de song wegschrijven, wat ons veel schijfruimte bespaart omdat we de samples dan niet mee bewaren. Ook mogen we de song samen met de samples wegschrijven, waarna onze kompositie een 'module' heet. Wij maken gebruik van deze laatste manier en werken dus met modules, aangezien deze methode het meest gangbaar is. Uitwisseling van modules met andere Amiga gebruikers verloopt bovendien heel wat soepeler als we de song en de samples bij elkaar houden.
Als we Protracker opstarten, komen we in het hoofdmenu, waar we direkt overspoeld worden door een deel van de vele opties en mogelijkheden die het programma rijk is. Daar laten wij ons echter niet door afschrikken. We gaan onverstoord verder, met maar één doel voor ogen: een module maken. We beperken ons tot de funkties die we primair nodig hebben, zodat we veel funkties van Protracker op dit moment nog onbesproken zullen laten.



Zodra we Protracker opstarten, komen we in een hoofdmenu met een stortvloed aan mogelijkheden.



tracker

NIEUWE INSTRUMENTEN KOPEN

Om een module te maken, hebben we samples (instrumenten) nodig. Zonder samples komt er namelijk bar weinig geluid uit onze speakers. Deze samples zijn op de genoemde muziekdisk te vinden. Op de meeste bbs'en en in het public domain zijn trouwens nog meer samples verkrijgbaar.
We pakken onze trouwe muis en kiezen de optie 'Disk op'. Er verschijnt een nieuw menu met daarin nieuwe

PLAY	PATTERN	CLEAR
STOP	RECORD	SETUP
CONTINUE	EDIT	DISK OP.

Als we op 'disk op' klikken...

opties en een fileselector. Als we goed kijken, staat er voor de optie 'save sample' een klein vierkant hokje. We plaatsen de muis erop en klikken met de linker muisknop. In de filerequester zal nu een selektie samples te zien zijn. Mocht dit niet het geval zijn, dan gaan we met de muis op de optie 'path' staan, klikken met de linker muisknop en vullen daar de lade in waar onze samples staan, waarna we dit afsluiten met een return en op de optie 'Read dir' klikken. Protracker biedt overigens in de derde en vierde kolom een ingebouwde fileselector waarmee we het pad nog komfortabeler in kunnen vullen.
Als het goed is staan de samples nu in de fileselector. We klikken op de gewenste sample en daarmee staat deze klaar voor gebruik. Maar één druppel maakt nog geen regenbui. Willen we een kompositie maken, dan hebben we meerdere samples nodig. Om dit te bereiken kunnen we niet zomaar nog een keer op een sample in de selector klikken. De eerste sample zou dan overschreven worden. We klikken daarom in de linker bovenhoek op 'main menu' en belanden weer in het hoofdmenu. Als alles goed is gegaan, zien we in het hokje 'samplename' de naam van de door ons geselekteerde sample staan. In het hokje eronder staat: 'sample 01'. Die '01' is het nummer waaronder we onze sample net hebben ingeladen. Als we vervolgens op de kleine pijltjes achter het hokje drukken, blijkt dat het sample-nummer hoger of lager wordt en dat de naam van de sample verdwijnt. Als

MAIN MENU	MAKEDIR	READ DIR	PARENT	110794 1BASSDRUM 6332
PACK: OFF	RENAME FILE	PC0:	DF1:	110794 1BASSSYNTH1 10004
SAMPFORM: IFF	DELETE FILE	DF2:	CH1:	110794 1BASSSYNTH2 6604
SAVE ICON:	SAVE EXE.	CH2:	PC1:	110794 1BEAT 32016
HIDE .INFO	SAVE MODULE	PC2:	RAM:	110794 1HEAVYFLUTE 8504
RESET PATHS	SAVE SONG	DH0:	DF0:	110794 1HEAVYSYNTH 5704
FORMAT DISK	SAVE INSTR.	DH1:	DH2:	110794 1SHAKER 2404
RELABEL DISK	SAVE SAMPLE	RAM DISK	WORK2:	110794 1SYNTH1 5732
MASK: #?_____	SAVE PATT.	WORK1:	EMPTY:	110794 1SYNTH2 5904
PATH: WORK2:MUZIEKDISK/SAMPL		FREE: 12954624		110794 1VIOLIN1 9504
FILE: ______________		SAMPLE		110794 2BASSDRUM2 3504
				110794 2CLAVE 6704
				110794 2DRUMHIT 5478
				110794 2FLUTECHORD 20510
				110794 2LOWFLUTE 24566
				110794 2LOWSYNTH 10004
				110794 2NOISE 9504
				110794 2SCARY 26688
				110794 2SHAKER2 2404

...verschijnt er een nieuw menu met een fileselector.

STATUS: ALL RIGHT				CHIP 1703K FAST 539162	TUNE 140968 PUBL 2228K
POS	TRACK #1	TRACK #2	TRACK #3	TRACK #4	03 125 BPM
04	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	TRACK
05	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	INSERT CUT
06	- 000000	- 000000	- 000000	F-3 3000000	DELETE COPY
07	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	CLEAR PASTE
08	- 000000	- 000000	- 000000	D-2 000000	FLIP EXCHG
09	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	OCT. UP OCT. DN
10	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	NOTE UP NOTE DN
11	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	SCR. UP SCR. DN
12	D#1 000000	- 000000	D#2 040000	- 000000	ROT. UP ROT. DN
13	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	
14	- 000000	- 000000	- 000000	E-2 090000	
15	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000	
16	F-1 080000	G-1 070000	F-2 040000	E-2 090000	

Het 'komponeermenu' met een aantal bewerkfunkties.

we voorgaande stappen voor het laden van een sample herhalen, kunnen we nu voor elk sample-nummer een andere sample inladen.
Laad nu alle samples van de muziekdisk in die met een 1 beginnen, zodat we ons met 'het ruigere werk' bezig kunnen houden.

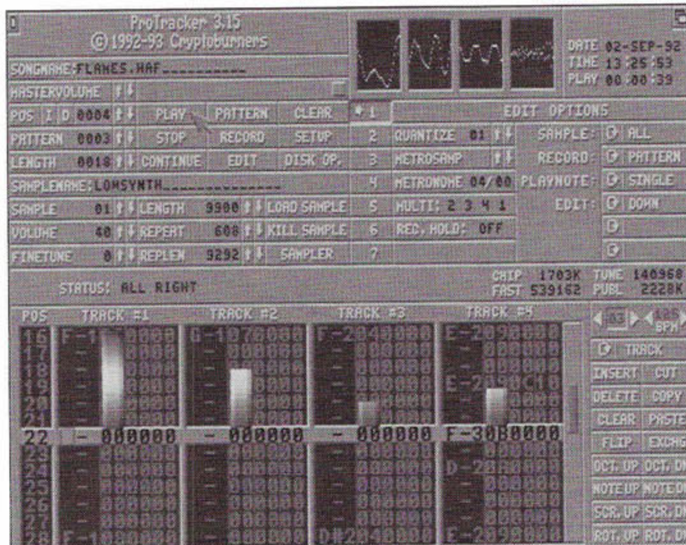
POSITIESPEL

We gaan over tot het komponeren van onze 'song'. Deze procedure speelt zich af in het onderste gedeelte van het hoofdmenu. We noemen dit voor het gemak het 'komponeergedeelte'. Hier gaan we 'patterns' maken. Beschouw een pattern maar als een los velletje papier waarop we een vast aantal noten achter elkaar kunnen schrijven. Door meerdere patterns achter en door elkaar te plaatsen, ontstaat er een song.
Om te beginnen moeten we de voorlopige lengte van onze song bepalen. We klikken daarvoor op de optie 'length' linksboven in het hoofdmenu (er staat iets lager nog een tweede 'length', maar die moeten we niet hebben). We zijn helemaal vrij om de song zolang te maken als we zelf willen. De lengte wordt bepaald door het aantal 'posities' waaruit een song bestaat. Op elke positie speelt ProTracker een door ons nader te bepalen pattern af. We nemen voor de lengte van ons voorbeeld de waarde 21 en sluiten onze keuze af met een return. (Via de pijltjes erachter werken gaat natuurlijk ook.) Onze song bevat nu 21 posities en we kunnen dus 21 maal een pattern afspelen.

GESTRUKTUREERDE HERRIE

Het komponeergedeelte bestaat uit vier tracks (track #1 t/m track #4). Daarvoor staat een kleine vertikale kolom met de getallen 0 t/m 63. Samen maken ze één pattern. In het rechter gedeelte vinden we de bewerkfunkties, waar we later op terug zullen komen. Net boven die funkties bevindt zich een klein vierkant hokje met twee pijltjes ernaast. Hierin kunnen we zien en bepalen in welk pattern we werken (nu dus pattern 0).
Terug naar de tracks. Elke track stelt een audiokanaal van onze Amiga voor. Als we goed kijken, zien we dat elk van deze tracks weer is opgedeeld in vier vertikale kolommen afgescheiden door middel van een dun lijntje. Hierin komt alle informatie over de noot die we op die plek plaatsen.
Het komponeerscherm bevat een horizontale dwarsbalk die begint met '00', dan een open plaats en vervolgens een liggend streepje, enzovoort. Om geluiden te kunnen horen, moet het rode hokje in de dwarsbalk op de lege plaats staan.
We selekteren voor de aardigheid de bassdrum, waarvoor we weer de pijltjes achter de optie 'sample' gebrui-

ken. We kunnen nu bijna alle letters, cijfers en leestekens van ons toetsenbord als 'keyboard' gebruiken en er zonder problemen 'op los rammen'. Zoals u merkt komt er wel een hoop herrie, maar schrijven we nog steeds geen kompositie. We klikken daarom op de optie 'edit' die naast 'disk.op' zit, zodat we in het huidige pattern kunnen schrijven. Elke keer als we op edit klikken, kleurt onze muis-pointer blauw, zodat we weten dat we in de 'bewerkmode' zitten. Als we alles goed gedaan hebben, bevinden we ons nu bovenaan in de eerste kolom van de meest linkse track van het pattern.



Het grote moment: onze eerste tonen klinken over de luidsprekers.

Dit kunnen we kontroleren door naar de kolom met de getalletjes en naar het rode vierkantje in de dwarsbalk te kijken. Er moet nu '00' in de balk staan en het rode vierkantje moet zich in de meest linkse kolom van de eerste track bevinden. Deze balk is namelijk onze 'bewerkbalk'. Op de plek waar deze balk zich in het pattern bevindt, wordt onze noot geschreven. Als we ons ergens anders in het pattern bevinden, kunnen we met de cursortoetsen naar de gewenste plek wandelen.

HOUSEBEAT

We drukken nu op de letter 'E', waarna onze noot keurig bovenaan het pattern verschijnt. De noot is op te delen in vier stukken. In de eerste kolom van de track zien we de toonhoogte van de noot. In dit geval is dat 'E-3'. De 'E' is de noot en de '3' staat voor de oktaaf waarin de noot zich bevindt. In de tweede kolom vinden we het samplenummer, zodat we weten welke noot van welke sample afkomstig is. De derde en vierde kolom zijn momenteel leeg. Daarin kunnen we eventueel nog een speciaal effekt aan de sample meegeven, zoals een tijdelijk volume, een snelheid, een sprong naar een ander pattern enzovoort. Dergelijke trucks komen wellicht een volgende keer aan bod.

Laten we de track eens met een aardig 'house-dreuntje' vullen. De balk moet daarvoor op de plek net onder de eerste noot staan (als we ondertussen niets hebben gedaan staat hij daar al). We drukken nu driemaal op de cursortoets naar beneden, daarna weer op de 'E', daarna weer driemaal op de cursortoets en herhalen het voorgaande tot we het eind van het pattern hebben bereikt.

Dan komt nu het grote moment! We klikken met de muis op de optie 'play' en luisteren met verbazing naar iets wat warempel op een housebeat lijkt.

We hebben nu de basis gelegd voor onze verdere module. We kunnen nu een andere sample selekteren en hiermee in een willekeurige track een leuk deuntje bij de beat verzinnen. We moeten er wel rekening mee houden dat we een sample alleen via het toetsenbord kunnen horen als we ons in de eerste kolom van een track bevinden (de kolom waar de noten in staan). Als we alle tracks vol hebben en een nieuw pattern willen maken, drukken we op de pijltjes die rond het hokje met het pattern-nummer staan. Zo krijgen we een mooi schoon pattern voor onze neus.

ARBEIDSTIJDVERKORTING

We hebben nu gezien hoe we patterns kunnen maken. Tenzij we om werk verlegen zitten, hebben we natuurlijk geen zin om in elk pattern de beat weer met de hand in te tikken. Nu komen de bewerkfunkties aan de beurt. We kunnen namelijk patterns, tracks en noten kopiëren, een optie die ons handen vol werk bespaart. Wat we willen kopiëren, bepalen we met de bovenste optie van de bewerkfunties. Er staat nu 'track', dus kunnen we tracks bewerken. Als we meerdere malen op deze optie klikken, zien we alles voorbij komen wat we kunnen editten: tracks, patterns, blocks, enzovoort.

Als voorbeeld gaan we even de track met de beat kopiëren. We stellen de bewerkfunkties dus in op 'track', verplaatsen het rode vierkantje naar de te kopiëren track en drukken op 'copy'. Daarna verplaatsen we het vierkantje naar de track waar we de beat willen invoegen, klikken op 'paste' en voilà: daar staat onze beat. De andere bewerkfunkties werken op precies dezelfde manier. Wees vooral niet bang om zelf dingen uit te proberen.

AFWERKING

U bent inmiddels vast al een paar uur verder en heeft al flink wat patterns in elkaar gedraaid. Nu gaan we de module afronden door de volgorde te bepalen waarin de patterns afgespeeld moeten worden. Dit is niet zo'n moeilijk karwei als het misschien lijkt. Linksboven in het hoofdmenu, net boven de optie 'length', staan de twee opties die we nodig hebben: 'pos' en 'pattern'.

Bij pos vullen we de positie in (die mag natuurlijk niet groter zijn dan de lengte van de song). Bij pattern leggen we vast welk pattern we op die positie willen horen door simpelweg het pattern-nummer in te vullen. Door voor elke positie een pattern op te geven, kunnen we het verloop van onze kompositie geheel naar eigen smaak bepalen.

VEREEUWIGEN

Om te voorkomen dat onze kompositie bij het opnieuw opstarten van de Amiga verdwenen is, moeten we de module wegschrijven. We zoeken in het hoofdmenu de funktie 'disk.op' weer op en selekteren daar 'save module'. Onze module wordt nu weggeschreven. Het ophalen van een module is net zo simpel. We klikken met de muis op het kleine hokje voor de optie 'save module' en selekteren vervolgens de gewenste module in de fileselector, waardoor hij automatisch ingeladen zal worden.

VOORBEELDMODULES

Er bevindt zich op de muziekdisk een tweetal voorbeeldmodules die gemaakt zijn met de samples die op de disk staan. Kijk en luister hier goed naar. U steekt er misschien meer van op dan we in deze beperkte bladruimte kwijt konden.

Mochten er nog vragen of onduidelijkheden overblijven, schroom dan niet om een brief te schrijven of uw reaktie op het Amiga Magazine BBS te zetten. Veel succes bij uw experimenten!

Marco Tibben

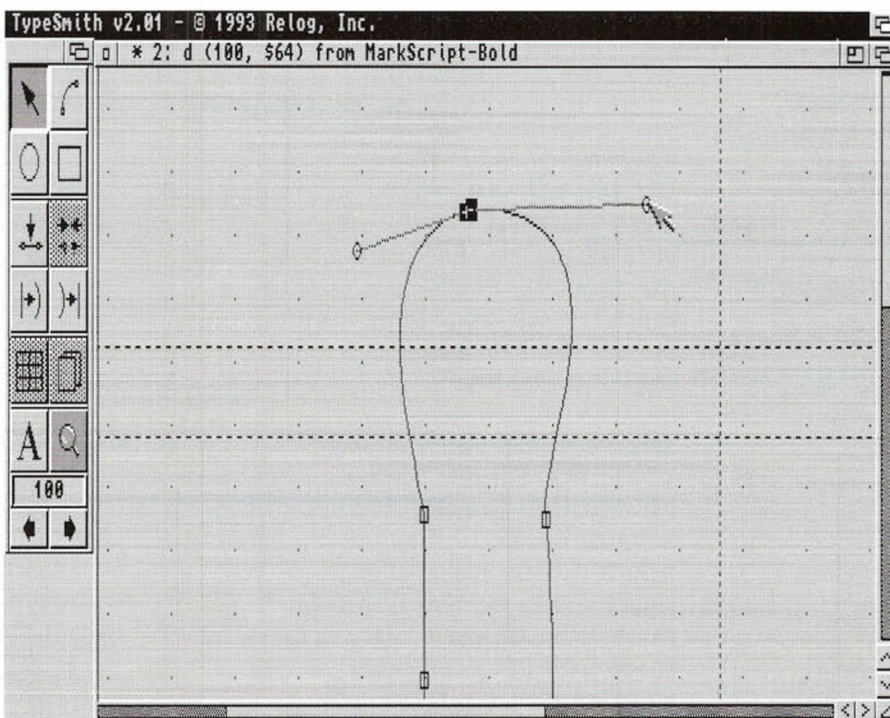
Produkt: AM-muziekdisk
Prijs: *f* 10,-/190 Bef
Op de laatste pagina van dit blad vindt u onze rekeningnummers.
Abonnees kunnen het bestand AMMUZIEK.LHA tevens downloaden op het Amiga Magazine BBS (afdeling Various). Het BBS is 24 uur per dag bereikbaar onder telefoonnummer 079- 618821.

T Y P E S M I T H

Smeed je eigen alfabet!

TypeSmith is een programma om zelf letters te ontwerpen of bestaande letters te wijzigen. Ook kunnen we het programma gebruiken om fonts van het ene formaat in het andere te konverteren. Wie van een persoonlijke vormgeving houdt, zal de komst van dit programma waarderen. Tot op heden lag dit terrein volledig braak!

Voor de Amiga bestaan er fonts (letterfamilies) in alle soorten en maten. Toch onderscheiden we eigenlijk maar twee typen: bitmap-fonts (die zijn opgebouwd uit pixels en vertonen bij vergroting duidelijk een trapjes-effekt) en outline-fonts (die zijn opgebouwd uit vektoren en kunnen ongelimiteerd vergroot en verkleind worden zonder dat de kwaliteit achteruit gaat).



De omtrekken van iedere letter zijn opgebouwd uit ofwel rechte lijnen ofwel uit Bézier-krommen. Met behulp van de handvatten (de lijntjes met cirkeltjes) en de muis zijn deze zeer precies te konstrueren.

Bitmap-fonts zijn uitstekend geschikt voor gebruik in tekeningen en animaties, maar voor Desktop Publishing vormen de altijd scherpe outline-fonts toch een veel betere keuze.
Commodore heeft in Workbench 2.0 gelukkig eindelijk de mogelijkheid tot het gebruik van outline-fonts 'gebakken'. Naast de honderden, misschien wel duizenden bitmap-fonts die er voor de Amiga bestaan, zijn er daardoor ook steeds meer outline-fonts voor de Amiga te krijgen.
Omdat Commodore pas zo laat een standaard heeft gezet, bestaan er inmiddels diverse formaten outline-fonts die, u raadt het al, niet zo een-twee-drie door elkaar zijn te gebruiken. Naast het door Commodore in licentie genomen Compugrafic Intellifont bedienen de firma's SoftWood (o.a. FinalWriter), GoldDisk (ProPage), Digita (WordWorth) en Soft-Logik (PageStream) zich voor hun programma's ieder van een eigen formaat outline-font. En om de chaos kompleet te maken bestaan er ook nog outline-font formaten uit de Macintosh en MS-DOS wereld waarvan de belangrijkste zonder twijfel Adobe's Postscript Type 1 is.

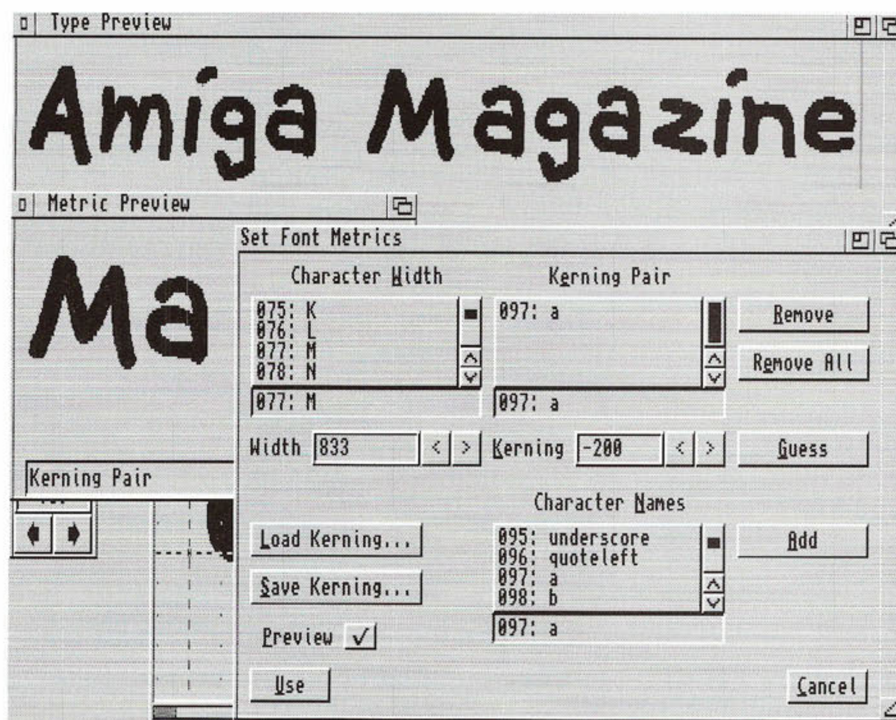
SYMBOLENFAMILIE

TypeSmith is speciaal bedoeld voor het vervaardigen en/of bewerken van outline-fonts en vertegenwoordigt daarmee het enige (Amiga) programma op dit gebied. Het programma wordt uitgebracht door Soft-Logik en het is dan ook niet verwonderlijk dat het basis font-formaat het Soft-Logik formaat is. Fonts in dit formaat kunnen we zonder problemen laden en saven. TypeSmith biedt echter ook de mogelijkheid het Compugrafic Intellifont en het Postscript Type 1 te importeren (deze worden dan omgezet in het Soft-Logik formaat). Bovendien kan het programma naast deze twee ook het GoldDisk formaat exporteren. Alleen die mogelijkheden maken het programma al zeer de moeite waard. Hierdoor wordt het immers mogelijk om gebruik te maken van de immense bibliotheek aan fonts die er bijvoorbeeld voor de Macintosh (toch de meestgebruikte DTP-computer) en MS-DOS computers bestaan. De fonts van deze machines zijn met behulp van TypeSmith (en een programma als CrossDos of MSH) eenvoudig in de gewenste fontformaten te konverteren.
Het is met TypeSmith echter ook mogelijk om een geheel eigen font te maken. Zo'n font hoeft overigens niet per se te bestaan uit letters, maar kan ook symbolen, logo's, pijlen, enzovoorts bevatten. Dit is bijvoorbeeld erg handig als een vormgever vaak terugkerende afbeeldingen gebruikt. Hij kan de graphics dan via één toetsaanslag op het scherm toveren.

GEREEDSCHAPSKIST

TypeSmith wordt geleverd in een doos waarin we, naast een diskette, een één centimeter dikke gebruiksaanwijzing vinden. Op de diskette bevinden zich het TypeSmith-programma en enkele gecrunchte hulpprogramma's en demo-bestanden. Het installatieprogramma pakt die echter netjes uit en kopieert ze naar onze harddisk. Wie niet over een harddisk beschikt moet dit helaas met de hand doen.
De eerste keer dat we TypeSmith starten vraagt het programma ons om onze naam en het serienummer van de diskette in te voeren. De volgende keren toont het deze informatie in een venster en kunnen we direkt met het programma werken.
Het TypeSmith-scherm toont aanvankelijk alleen een Toolbox met een aan-

tal instrumenten. We moeten eerst een font kiezen. Dat kunnen we van disk laden of nieuw definiëren. Het font, of althans een letter daarvan, verschijnt vervolgens in een eigen schermpje. Hoewel we maar één letter zien, is het hele font met al zijn karakters in het geheugen aanwezig. Door een willekeurige toets (of toetskombinatie) op het toetsenbord aan te slaan verschijnt het bijbehorende teken in het schermpje. Afhankelijk van het beschikbare geheugen van uw Amiga kunt u ook meerdere fonts tegelijkertijd bewerken, ieder in zijn eigen schermpje. Dat bewerken kan via de gereedschappen uit de Toolbox, maar ook met diverse menu-opties. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om een letter te vergroten, te verkleinen of te roteren. Middels de muis en de Toolbox zijn er ook bewerkingen op kleinere schaal mogelijk: we kunnen punten verschuiven, toevoegen en verwijderen; cirkels, ellipsen en rechthoeken toevoegen; rechte lijnstukken veranderen in zogenaamde bézier-krommen en vice versa; in- en uitzoomen; kiezen voor omtrekken of gevulde letters en nog veel meer. De Edit-mogelijkheden zijn zeer groot en werken prettig en snel.



Diverse schermpjes van TypeSmith tijdens het bepalen van de spatiëring van het font: het Type Preview-scherm waarin men een proeftekst kan intypen, het Metrics-scherm waar men de spatiëring kan instellen en het Metric Preview-scherm dat dient voor het beoordelen van deze spatiëring.

HANEPOTEN

Toch is het maken van een nieuw font niet een karweitje dat je eventjes in een avondje doet. Een goed font vervaardigen kost eerder weken dan dagen noeste arbeid. En de vraag is of dat het wel waard is. Er zijn immers al duizenden en duizenden fonts op de markt beschikbaar. Voor speciale toepassingen kan het echter de moeite waard zijn om er nog eentje aan toe te voegen. Zo schrijf ik graag brieven en doe dit ook wel eens met de computer en een tekstverwerker. Maar een geprinte brief is toch een stuk minder persoonlijk dan een handgeschreven exemplaar. Zo ontstond het plan om van mijn hanepoten een font te maken en mijn computerbrieven daar een persoonlijk tintje mee te geven. Via TypeSmith moet dit mogelijk zijn. Aan de slag.

Allereerst moet ik mijn handschrift in de Amiga zien te krijgen. TypeSmith heeft een zogenaamde AutoTrace-optie om bitmap-plaatjes om te zetten in outlines. Om daarmee aan de slag te gaan, moet ik natuurlijk eerst zulke bitmap (IFF) plaatjes maken. Daarvoor staan diverse manieren ter beschikking: iedere letter vergroten op doorzichtig papier en met de muis overtrekken, iedere letter digitaliseren met behulp van een videocamera en digitizer of iedere letter gewoon schrijven in bijvoorbeeld DPaint.

Dat laatste lijkt eigenlijk het simpelste en omdat accuratesse bij hanepoten niet zo belangrijk is, kies ik daar dus voor. Ik kom er al snel achter dat het belangrijk is om de letters zo groot mogelijk te maken. De AutoTrace-funktie levert dan de beste resultaten op. Dus teken/schrijf ik in DPaint op een geïnterlaced hoge resolutie scherm alle letters, hoofdletters, cijfers en andere karakters in mijn blokletterhandschrift. Ik teken iedere letter op een nieuw frame van een lange animatie en bewaar deze vervolgens als losse genummerde plaatjes. Daarna volgt de grote AutoTrace-operatie. Letter kiezen, plaatje laden, AutoTrace selekteren uit het menu, nivo van AutoTrace kiezen (Medium geeft de beste resultaten), wachten, volgende letter kiezen, enzovoorts, enzovoorts. Nu ben ik van nature lui èn ik had gelezen dat TypeSmith een ARexx-poort bezit, dus ontstond al snel het plan dit proces enigszins te automatiseren. De ARexx-kommando's staan echter niet in het handboek, maar blijken via TypeSmith's uitstekende Help-systeem (eindelijk weer eens een programma dat de Help-toets op het Amiga toetsenbord gebruikt!) toch eenvoudig boven water te krijgen. Mijn teleurstelling is groot! Er zijn zo'n vijftig ARexx-kommando's voor handen, maar er is er geen om de AutoTrace-funktie aan te sturen. Foei, foei! Dus zit er niks anders op dan bovenstaande operatie zo'n honderd keer met de hand c.q. de muis uit te voeren. Ik kreeg er polspijn van.

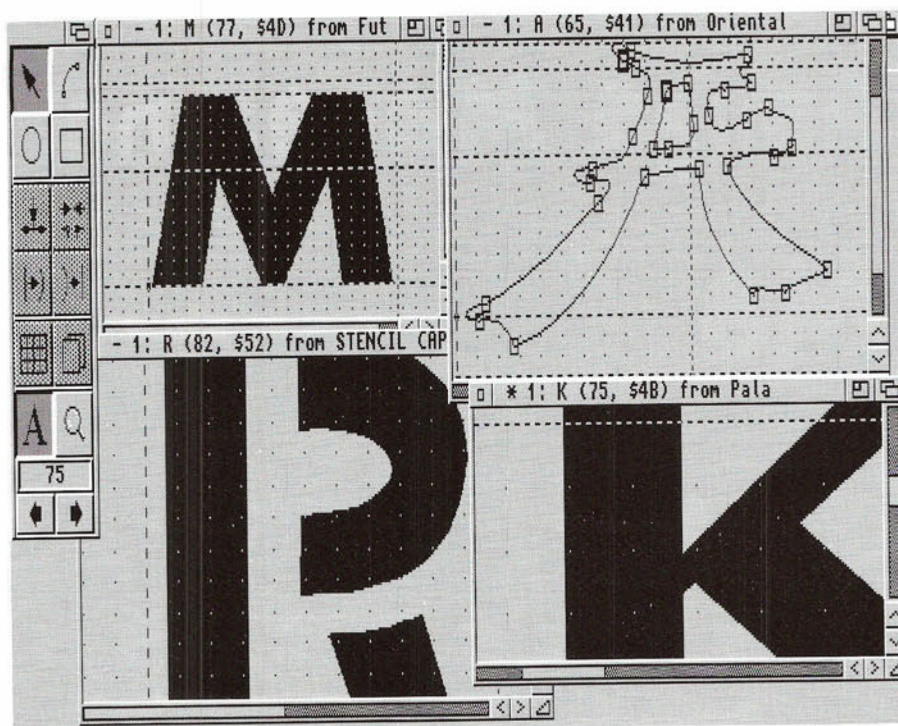
DOOR TOT DE KERN

Nu alle karakters in TypeSmith geïmporteerd zijn, kan ik kleine aanpassingen maken. Zo moeten alle karakters ongeveer op dezelfde basislijn staan, dienen de stokken van bijvoorbeeld de l en de d iets te worden ingekort en moet ik de breedte van iedere letter bepalen. Outline-fonts zijn namelijk proportioneel. Dit wil zeggen dat bijvoorbeeld een 'i' minder ruimte inneemt dan een 'm'. Als de breedte niet klopt, staan bepaalde letterkombinaties heel ver van elkaar af of juist over elkaar heen. En hoewel ik hanepoten heb: mijn font moet natuurlijk wel leesbaar blijven!

De breedte-informatie oftewel spatiëring kunnen we aanpassen in het Metrics-scherm. Via pijltjes, door het intypen van getallen of door simpelweg het lijntje in het Preview-schermpje te verslepen veranderen we op eenvoudige wijze de breedte van iedere letter. Sommige letterkombinaties leveren echter problemen op. Een A en een V bijvoorbeeld staan vrijwel altijd te ver uit elkaar. Deze letters simpelweg wat smaller maken helpt niet, want dan staan bijvoorbeeld de A en de N weer te dichtbij elkaar. De oplossing van dit probleem biedt het zogenaamde kerning-pair: een kombinatie van twee letters met een afwijkende spatiëring. Het instellen van deze afwijkende spatiëring geschiedt eveneens in het Metrics-scherm. Dit is een tamelijk langdurig proces omdat er vrij veel van deze letterparen zijn en je steeds weer moet kontroleren hoe de resultaten zijn.

SAMENSTELLEN

Qua uiterlijk vergelijkbaarbaar met



In TypeSmith kan men zonder problemen meerdere fonts tegelijk bewerken.

het Metrics-scherm is het Compositions-scherm. Dit biedt de gebruiker van TypeSmith de mogelijkheid samenstellingen van diverse karakters te maken. Zo hoef je het accent op de letters é, à en ö niet iedere keer opnieuw te tekenen, maar kun je met behulp van dit scherm eenvoudigweg kombinaties van de letters e, a en o met een gewenst accent maken. Hetzelfde accent is ook te gebruiken op de hoofdletter A, want het kan in alle richtingen verplaats worden. Naast de tijdsbesparing hebben Compositions bij het maken van het font als belangrijkste voordeel dat ze weinig tot geen geheugen gebruiken: de letters waaruit ze zijn opgebouwd bestaan immers al en hoeft TypeSmith niet opnieuw te bewaren. In principe zouden we via Compositions een heel font kunnen samenstellen dat slechts uit een aantal standaard vormen bestaat en zodoende extreem weinig geheugen gebruikt. Een nadeel is dat diverse programma's, waaronder Soft-Logiks eigen PageStream 2, deze karakters niet altijd op de juiste manier afdrukken.

DUBBEL BEWAREN

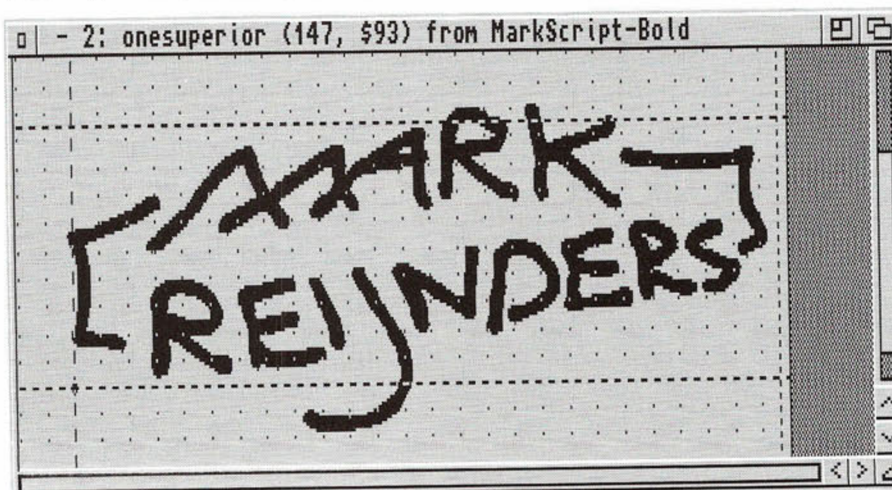
Nu mijn eigen font af is wil ik het natuurlijk bewaren. Zoals al eerder gemeld kan TypeSmith dit in diverse bestandsformaten. Het snelst gaat het in het eigen Soft-Logik formaat, maar dit bestand kunnen alleen TypeSmith zelf en Pagestream lezen. Ik kies ervoor om mijn font te bewaren als Compugraphic Intellifont zodat ik het bijvoorbeeld in DPaint kan gebruiken. Na het selekteren van het menupunt Export/Compugraphic Intellifont krijg ik een scherm te zien waarop ik een heleboel dingen kan invullen, zoals Sans Serif, Italics, Bold en nog veel meer. Volgens de handleiding gebruiken Amiga programma's deze informatie echter niet, dus ik bespaar mezelf de moeite. Wel kan ik hier aangeven dat TypeSmith speciale files moet aanmaken voor gebruik van het font in GoldDisk-programma's als ProPage en ProDraw. Na het indrukken van de Save-knop rekent TypeSmith het font in enkele minuten om in het Compugraphic Intellifont font-formaat. Omdat de handleiding vermeldt dat er tijdens deze vertaalslag wel eens informatie verloren kan gaan, bewaar ik mijn font voor de veiligheid ook als SoftLogik-font. Een paar dagen later, als ik nog enkele verbeteringen wil uitvoeren, ben ik daar heel erg blij mee. Want als ik mijn font importeer als Compugraphic Intellifont verschijnt de mededeling 'Maximum number of points exceeded. Character is too complex'. Daarna geeft TypeSmith niet meer thuis en helpt slechts een reset om de Amiga uit haar winterslaap te wekken. Blijkbaar gaat er tijdens het vertalen naar het Compugraphic formaat iets goed mis, want ook na herhaaldelijke pogingen met reeds bestaande Compugraphic fonts blijft dit euvel zich herhalen. Gelukkig had ik mijn font zoals gezegd ook nog als SoftLogik-font bewaard zodat de verbeteringen inmiddels zijn aangebracht.

KONKLUSIE

Een eigen font maken is zelfs met TypeSmith tamelijk veel werk. Ik heb er in totaal toch al snel zo'n vijf uur aan gewerkt. Voor het maken van een tot in de puntjes verzorgd font dat in publikaties gebruikt kan worden, moet men toch eerder rekenen op enkele tientallen uren. Het bijwerken en veranderen van bestaande (public domain) Outline-fonts is waarschijnlijk een vaker voorkomende toepassing van TypeSmith. Het programma is daar (uitgezonderd enkele hopelijk bij de volgende update opgeloste gebreken) uitstekend geschikt voor en vormt een welkome aanvulling op het nog vrij schaarse aanbod aan professionele Amiga Desktop Publishing software. Ook om fonts in een ander formaat om te rekenen is TypeSmith een prima stuk gereedschap.

Mark Reijnders

Produkt: TypeSmith
Producent: Soft-Logik
Prijs: nog niet bekend



Behalve lettertekens kunnen we ook logo's, tekeningen of (zoals hier) een handtekening als letterteken beschouwen.



Beeldbewerking op topsnelheid

Uw aandacht voor een preview van een nieuw Nederlands produkt: Fata Morgana. Maar liefst twee jaar werd er in diep geheim keihard aan dit kersverse beeldbewerkingspakket gewerkt. En over het resultaat mogen ADPro en ImageFX zich beslist zorgen maken: speersnel, zelfs op een 68020-machine!

Klungelen aan plaatjes behoort tot onze favoriete bezigheden. Wachten tot ADPro onze wijziging doorgerekend heeft is dat echter beslist niet! Vooral niet als het resultaat van de opdracht tegenvalt. Dan moeten we van voren af aan beginnen met iets gewijzigde instellingen en weer wachten tot de aanpassingen aangebracht zijn. Fata Morgana werd geschreven met die ergernis in het achterhoofd. En met nog een tweede: beeldbewerkingssoftware is over het algemeen heel erg hongerig. Je kunt maar beter flink wat RAM in je Amiga steken. Fata Morgana gaat heel slim met het RAM om, waardoor dat iets grotere plaatje net wèl in je computertje past. Voor het manipuleren van een 640 x 480 plaatje heb je volgens de makers aan 2 Mb RAM genoeg. Tijd om onze A1200 aan het werk te zetten. (Op een niet-AGA machine loopt Fata Morgana overigens ook, maar als je kunt kiezen wil je natuurlijk een hoge resolutie met zoveel mogelijk kleuren!)

LEGITIEM VOORTREKKEN

Voor deze preview stelde producent VIPS Software een volledig werkend pakket ter beschikking, op één funktie na: de software kon niet saven. In de regel bespreken we alleen kant-en-klare pakketten, maar in dit geval maakten we graag een uitzondering. Ten eerste trekken we Nederlandse produkten graag wat voor en ten tweede vinden we de reden dat het softwarehuis nog met distributeurs onderhandelt zeer legitiem. De onzekere situatie rond Commodore veroorzaakt dat deze ondernemers, die overigens zéér geïnteresseerd zijn, investeringen nog wat voor zich uit schuiven. De makers proberen in de tussentijd te voorkomen dat het pakket in verkeerde handen valt.
We moesten de kwaliteiten van Fata Morgana dus vanaf het scherm beoordelen. Illustraties afdrukken was er dan ook niet bij. De plaatjes die u op deze pagina's vindt, zijn noodgedwongen met een 'screengrabber' geproduceerd, waardoor er wat verlies is opgetreden.
Fata Morgana is volgens VIPS Software overigens slechts een werknaam voor het programma. Het uiteindelijke produkt zal I.P.R. (Image Processing Revelations) gaan heten. Jammer! Wij vinden Fata Morgana een veel leukere naam. Potentiële distributeurs wezen de makers er echter op dat Fata Morgana internationaal niet zo lekker in het gehoor ligt.

SPATIE OF BLOKJE

Eerst maar eens een plaatje laden. Fata Morgana blijkt de formaten IFF, LBM, BMP, GIF, JPEG, TIFF, PCX, TARGA, DATATYPES en MULTIPIC aan te kunnen. Volgens de makers zijn dat ook de formaten waarin de koper van het eindprodukt het resultaat van zij noeste arbeid zal kunnen saven.
Fata Morgana presenteert zich ongeveer als ImageFX. Beeldvullende plaatjes worden gedeeltelijk afgedekt door een bedieningspaneel aan de onderkant van het scherm. Wil je het hele plaatje bekijken, dan kun je dat paneel via de spatiebalk laten verdwijnen.
Er is overigens nog een tweede manier om het onderste deel van de afbeelding te bekijken. Rechtsboven in het bedieningspaneel bevindt zich een blokje in een vakje. Als je dat blokje omlaag schuift, schuift het plaatje omhoog tot boven het bedieningspaneel. Het bovenste deel van het plaatje verdwijnt dan van het scherm, maar dat hadden we toch al gezien.
Misschien lijkt het wat onlogisch: blokje omlaag en tekening omhoog. Maar je kunt het ook zo zien: je schuift het blokje omlaag om de onderkant van de tekening te zien. 't Is maar hoe je het benadert!

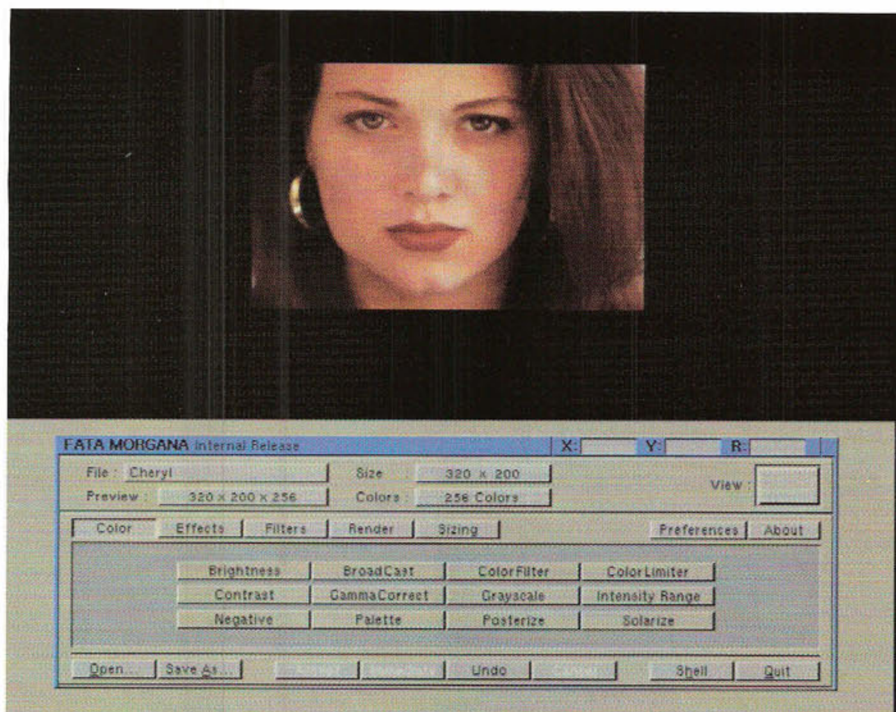
INGEBOUWDE DEMO

Zoals gezegd is Fata Morgana bedoeld om plaatjes te bewerken. We willen ze bijvoorbeeld scherper maken, de kleur bijregelen of de afmetingen veranderen. Het pakket verdeelt de mogelijkheden over vijf groepen: Color, Effects, Filters, Sizing en Render.
De eerste groep beeldmanipulaties die we onder de loep nemen, komen te voorschijn als we op de knop 'color' klikken. Het zijn er twaalf: brightness, contrast, negative, broadcast, gammacorrect, palette, colorfilter, grayscale, posterize, color limiter, intensity range en solarize. Wie al met beeldbewerkingssoftware vertrouwd is, heeft aan die termen genoeg. Beginners zal het waarschijnlijk duizelen. Daarom heeft VIPS Software een slim visueel hulpmiddel toegevoegd: een ingebouwde demo. Laad een plaatje, druk de Shift-toets in, klik op het gewenste effekt en Fata Morgana toont waartoe het pakket in staat is. Aan het einde van de demonstratie herstelt de software het plaatje weer in oude glorie.


Het Arc-effekt.


Het Multiple Copy-effekt.





Nu we weten wat de effekten zoal bewerkstelligen, durven we wat verder te gaan. We kiezen 'brightness' en er verschijnt een paneeltje met een schuifje. Als we dat met de muis verplaatsen, zien we de helderheid van het plaatje meteen veranderen. Wow! Dat is nog eens wat anders dan bij ADPro. Daar moet je immers de helderheid veranderen, op 'accept' klikken, het plaatje opnieuw laten uitrekenen via 'execute', wachten, en...helaas: iets te licht! Nog maar eens proberen...

Fata Morgana verandert de plaatjes bij een aantal effekten dus waar je bijstaat. 'Realtime' noemen ze dat. En niets is definitief voor je dat zelf via een klik op 'accept' te kennen geeft.

Effekten die realtime niet zijn bij te benen berekent het pakket op de achtergrond. Tijdens dat calculeren loopt er in een rap tempo een slank balkje vol met een blauwe kleur, zodat je weet dat eraan gewerkt wordt. Daarna zet Fata Morgana het gewijzigde plaatje in één keer op het scherm.

SPRINGENDE KLONEN

De tweede groep beeldmanipulaties gaat schuil onder de knop 'effects'. Het zijn er elf. Alweer opnoemen zou dit artikel wel erg droog maken, vandaar dat we volstaan met een drietal spektakulaire. 'Arc' zet een plaatje in een cirkel of een boog. 'Multiple Copy' plaatst meerdere kopieën van een plaatje over elkaar, waarbij de klonen iets ten opzichte van elkaar verspringen. 'Spotlight' projekteert een lichtbundel op een bepaald deel van het plaatje. Intensiteit en afmetingen van de bundel zijn apart in te stellen. Wat die afmetingen betreft gaat dat met de muis. Er verschijnt een ellips op ons plaatje met 'handgrepen' om hem kleiner te maken of uit te rekken. Klikken we in het midden van de ellips, dan hebben we het spotje in zijn geheel beet en kunnen we het naar het gewenste deel van de afbeelding verplaatsen.

Ook onder de kopjes 'filters', 'sizing' en 'render' vinden we nog een aantal interessante beeldbewerkingen. 'Relief' zet ons plaatje om in grijstonen, maar geeft het in ruil daarvoor diepte mee. 'Sharpen' maakt afbeeldingen scherper en 'Crop' snijdt een stuk uit. Het bijzondere is dat we niet alleen rechthoekige coupures kunnen maken, maar ook ellipsvormige.

In totaal biedt Fata Morgana 39 opties, waarmee het de konkurrenten ADPro en ImageFX recht in de ogen kan kijken.


Het SineWave-effekt.


Het FishEye-effekt.


Het Spotlight-effekt.

VERSTEKMUIS

VIPS Software houdt zich niet helemaal aan de Amiga-konventies. De rechter muistoets brengt geen menubalk in beeld. 'Alle funkties zitten al in de bedieningspanelen. Zo'n menubalk is naar onze smaak een beetje dubbelop', aldus de makers.

De rechter muistoets kreeg in Fata Morgana daarom de rol van 'verstekwaarde'. Als je hem indrukt voert het pakket de keuze uit die op dat moment het meest voor de hand ligt. Kijk je alleen naar een plaatje, dan klik je met de rechter muistoets gewoon het bedieningspaneel weg of weer terug. Ben je een effekt aan het instellen, dan zorgt diezelfde toets ervoor dat je keuzes uitgevoerd worden.

Wie graag in de Shell typt, zal het waarderen dat Fata Morgana via een druk op een knop zo'n 'Command Line Interface' voor je op het scherm zet. Persoonlijk schakelen wij via de multitasking liever even naar een programma als Diskmaster op DOpus, maar de watervlugge typers zullen deze toevoeging zeker op prijs stellen.

(VOORLOPIGE) KONKLUSIE

Tijdens het spelen met het pakket hebben we zelden 'out of memory' meldingen gehad. Wat dat betreft maakt VIPS Software haar claim waar. Ook rekenen doet het programma bliksemsnel, dat voel je gewoon. Natuurlijk zullen we dat gevoel met harde cijfers onderbouwen zodra de 'echte' versie in de winkels ligt. Dat het programma een goede distributeur verdient, moge duidelijk zijn. Maar hoe de Amiga-markt zich ook ontwikkelt, de makers beloven het pakket in ieder geval uit te brengen; desnoods in eigen beheer!

Jan van Die

Produkt: Fata Morgana (IPR)
Producent: VIPS Software

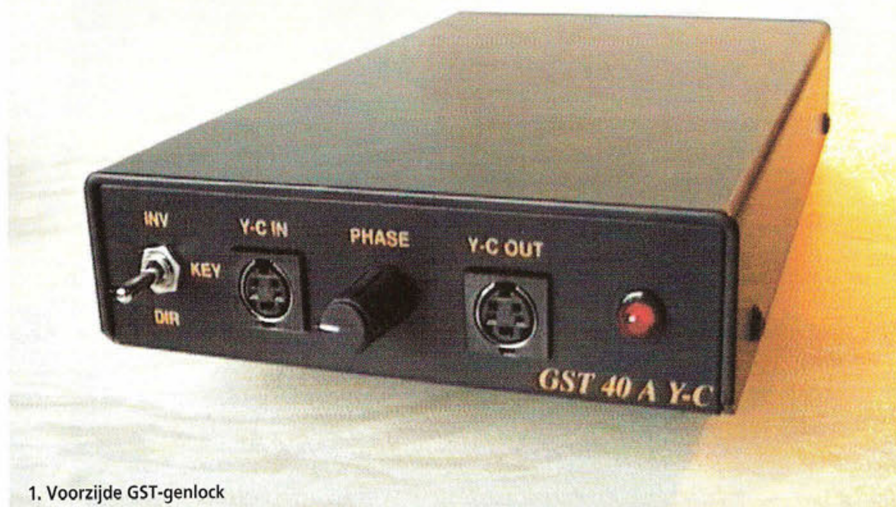
Een demonstratieversie is te downloaden via het Amiga Magazine BBS. Deze versie demonstreert de mogelijke effekten aan de hand van een 'ingebakken' plaatje.

Minimale verliezen met GST 40A



Kompakt genlock van Franse makelij.

Is eenvoud het kenmerk van kwaliteit? We ontvingen een aardig ogend zwart plastic koffertje met opschrift Satellite et Télévision SA. Daarin prijkten een zwartmetalen kastje met de afmetingen van een pocketboek, een kabel en een simpele gebruiksaanwijzing. Aan de voorzijde van het kastje bevinden zich twee S-videoaansluitingen, een schakelaar, een draaiknop en een rood lampje. Aan de achterzijde ontdekten we nog eens twee aansluitingen. Meer niet. Voilà: een genlock van Franse makelij. We onderwierpen het apparaat aan onze 'standaard testmethode'.



1. Voorzijde GST-genlock

We bekijken het genlock eerst eens wat nader (figuur 1). Het kastje is niet groot (12 x 19 x 3,5 centimeter), maar dat is eigenlijk alleen maar prettig. Het biedt een minimum aan voorzieningen. Aan de voorzijde vinden we twee stekkerbussen voor de videosignalen in en uit (Y/C: hosiden, 5-polige mini-DIN). Links zit een driestanden schakelaar gemerkt 'key' om te kiezen tussen alleen het videobeeld, video met Amiga-overlay, en het geïnverteerde Amiga-beeld met daar doorheen het videobeeld (key-invert). In het midden prijkt een draaiknopje met opschrift 'phase' om het Amiga-beeld horizontaal te verplaatsen en uiterst rechts ontdekten we een rood lampje (figuur 2).

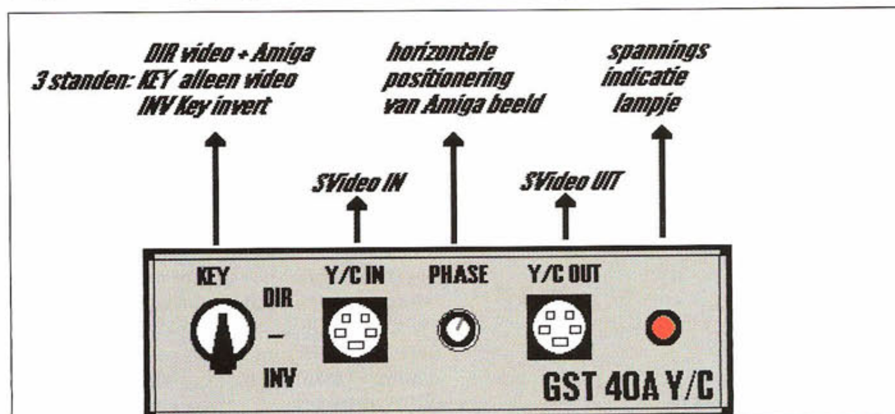
Aan de achterzijde (figuur 3) bevinden zich een DB23-aansluiting voor de monitor en een 13-polige DIN-stekkerbus voor de verbinding met de Amiga. Hiervoor wordt een kabel, zij het een zeer korte, meegeleverd.

Faderknoppen om de videobeelden en de Amiga-beelden geleidelijk in elkaar of in zwart of wit te laten overgaan, zoeken we vergeefs. Evenmin vinden we aansluitingen voor composietvideo, maar dat is alleen verdrietig voor mensen die niet met S-video werken.

OP ZIJN K(N)OP

Het aansluiten en in bedrijf stellen van de GST genlock is niet moeilijk. Alleen moet je oppassen dat je de 13-polige stekker er goed insteekt, want die past namelijk op twee manieren waarvan er maar één de goede is. De handleiding maakt terecht de opmerking dat de computer zèlf als laatste aangezet moet worden, dus nadat de tv, de camera, videorecorder en computermonitor onder spanning gezet zijn. Hier wordt nog wel eens tegen gezondigd met het risiko dat de cpu door te grote spanningspieken beschadigd raakt. De voeding wordt vanaf de Amiga verzorgd via de 13-polige stekker.

De handleiding (tien bladzijden A5, enkelzijdig bedrukt) in het Frans en Engels is duidelijk, afgezien van enkele vertaalfouten in het Engelse deel. Aan het Amiga-beeld op de monitor zien we niet dat er een genlock is aangesloten: dat blijft onveranderd. Daarmee belanden we al meteen bij het grote verschil met het Neptun genlock dat we het vorige nummer testten. Omdat het GST-genlock het videobeeld niet omzet in RGB-signalen kunnen we het niet op de Amiga-monitor bekijken. Het voordeel van deze aanpak is dat de videobeelden (praktisch) niet aan kwaliteit inboeten. Het nadeel is dat je altijd een tv-monitor nodig hebt om het resultaat van de



2. Idem, schematisch weergegeven.

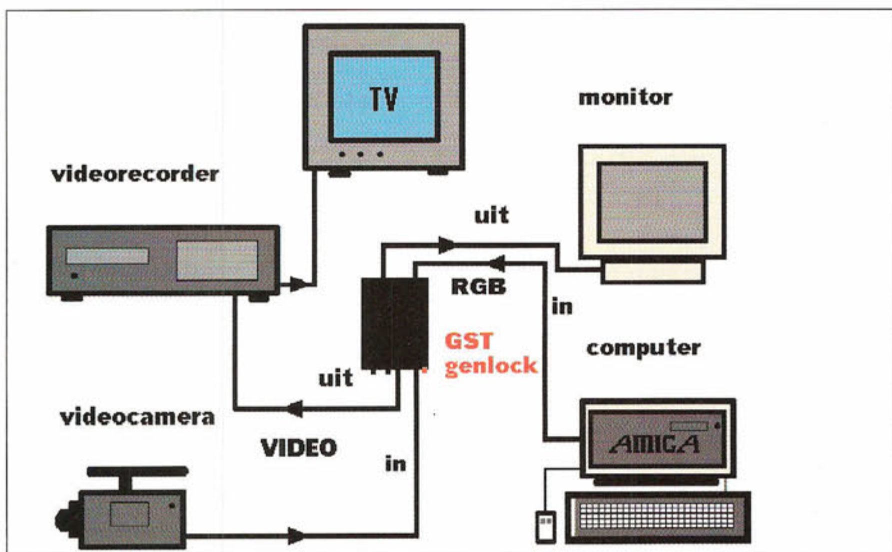
Y-C genlock



3.Achterzijde

naar de harde schijf van onze Amiga 4000/040 (zie figuur 5). Vervolgens leiden we het videobeeld om via het GST-genlock, zetten er wat teksten overheen en volgen verder dezelfde procedure (figuur 6). Ter vergelijking doen we tenslotte hetzelfde met een Genesys G2-genlock (figuur 7).
Wat we verwachten blijkt waar te zijn: het videobeeld blijft zowel bij de GST als bij de G2 fraai intakt. De resultaten van het videobeeld met het Amiga-overlay tonen echter wèl verschillen (zie figuur 6 en 7). De teksten staan scherp op het videobeeld maar bij het Genesys-genlock zijn de kleuren meer natuurgetrouw dan bij de GST. Die voorziet alle witte tinten van een duidelijke groenzweem. In de handleiding staat wel

gemengde beelden te bestuderen. Hebben we wèl een tv-toestel aangesloten met een videocamera of -recorder (zie schema figuur 4) en zetten we het 'Key' schakelaartje in de hoogste stand dan zien we op de tv-monitor het videobeeld met het Amiga-beeld er overheen. In de middelste stand is alleen het videobeeld zichtbaar en in de laagste schakelstand weer het



4.Aansluitschema

Amiga-beeld met het videobeeld op alle plaatsen waar de kleur van het Amiga-plaatje een andere waarde dan nul heeft (key-invert). We gaan nu niet verder in op het principe van een genlock en de funktie van de kleur nul omdat we dat al in het vorige nummer gedaan hebben (zie AM 28, pagina 40). We merken op dat de aanduidingen op het genlock niet juist zijn: wat onderaan staat (DIR) hoort bovenaan en omgekeerd (INV). In het handboekje staat het wèl goed.

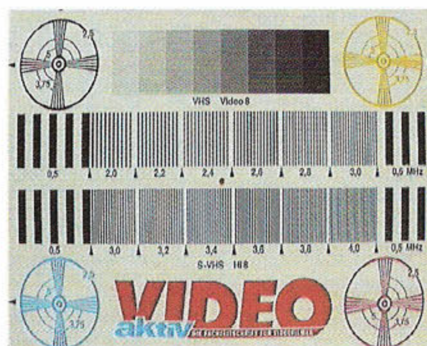
HET UUR DER WAARHEID

Onder de lens van de videocamera (Canon A2 Hi8) bevindt zich weer onze standaard testkaart. We leggen dit beeld vast met een Hi8-videorecorder (Sony EV-S9000E) en digitaliseren het met behulp van een VLab-digitizer

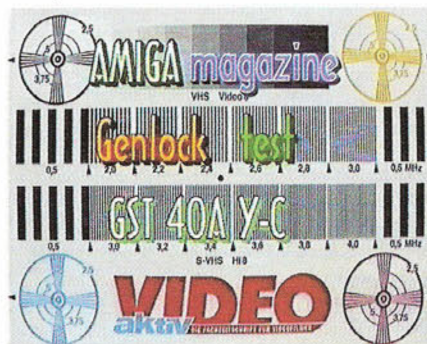
een schema om de verschillende funkties af te regelen, maar aan openschroeven wagen we ons niet.
Bij het bekijken van deze plaatjes moet u wel bedenken dat ze er in werkelijkheid op het scherm beter uitzien. Er is immers een extra digitaliseerstap nodig om ze op de computer vast te leggen.
Wat ontbreekt op het genlock is een stand die alleen het Amiga-beeld op de tv toont. Door de inkomende videoaansluiting te verbreken is dit natuurlijk wel mogelijk. Opmerkelijk is dat dan meteen de groene kleur van het beeld verdwijnt!
We stuurden het genlock terug naar 3Gitaal met het verzoek om het opnieuw af te regelen. Dat gebeurde goed en snel. Drie dagen later konden we alweer aan de slag en bleek het groenzweem inderdaad verdwenen, waardoor het testbeeld niet van dat van de G2 genlock te onderscheiden was.

KONKLUSIE

Gezien de prijs van *f* 850,- (ex. BTW) levert het GST-genlock redelijke prestaties. De kwaliteitsverliezen van het videobeeld zijn minimaal en (na de servicebeurt) gold datzelfde voor de Amiga-beelden.



5. Origineel testbeeld.



6. Idem, met Amiga-titels via GST genlock.



7. Idem, met Amiga-titels via G2 genlock.

Wel vinden we het een groot gemis dat er geen faders voor het video- en Amiga-beeld aanwezig zijn. Onhandig is ook dat de aansluitingen zowel aan de voor- als aan de achterzijde van het apparaat zitten, zodat er altijd snoeren op de werktafel liggen. Tenslotte zij opgemerkt dat het genlock alleen te gebruiken is in kombinatie met S-video apparatuur (Hi8 en SVHS).

Adriaan Stoffelsz

Produkt: Genlock GST 40A Y-C
Fabrikant: Satellite & Télévision, Parijs
Informatie: 3Gitaal
Telefoon: 020-6970035
Prijs: *f* 850 (ex. BTW)

MAXON MAGIC

Ontbijt in vogelvlucht

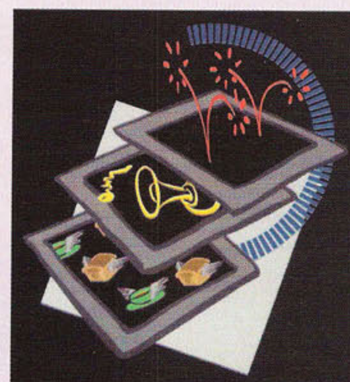
Zijn schermdimmers zinvol of niet? Die vraag stellen we eigenlijk al lang niet meer. Schermdimmers zijn vooral leuk en daar gaat het om. Naast de vele public domain versies bestaan er ook commerciële exemplaren. Zoals Maxon Magic, dat zelfs nog wat extra funkties blijkt te huisvesten. Wat dacht u van een computer die applaudisseert als u uw eigen naam intypt?

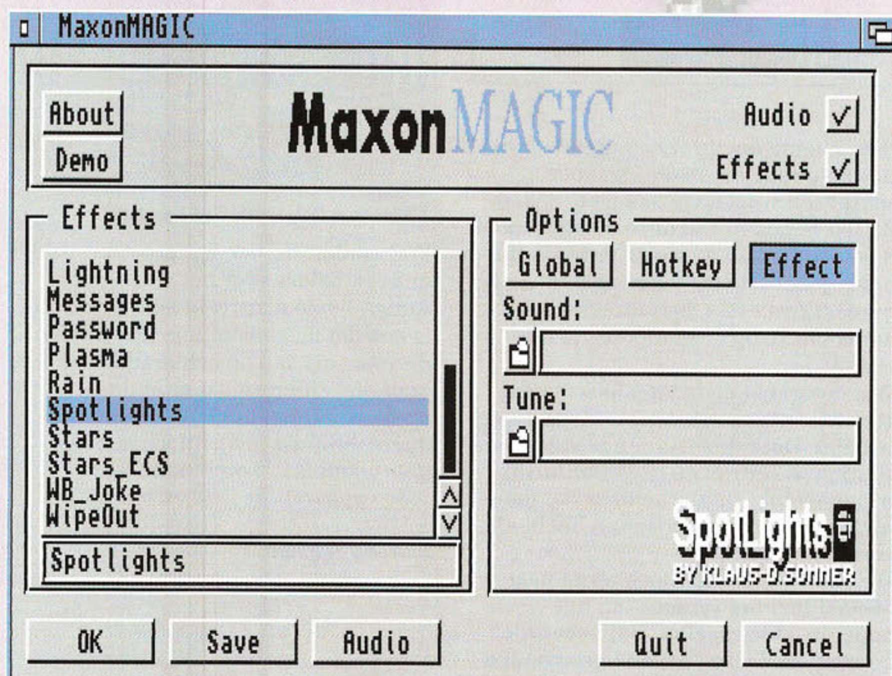
Heel lang geleden (in een heel ver land) maakten computers gebruik van fosfor beeldschermen in de kleuren groen of (later) amber-oranje. De achtergrond van zo'n scherm was zwart en de bijna fluorescerende letters werden daar in kleur op geprojekteerd. De monitorontwerpers genereerden de letters op het scherm door het fosfor te laten gloeien. Dat was duidelijk te merken ook: bij het wegvallen van het beeld zag je de fosforlaag langzaam doven. Snelle animaties waren dan ook uit den boze. Helaas lieten de gloeiende fosfordeeltjes hun sporen achter: langzaam maar zeker werd de beeldbuis donkerder. Normaal gesproken merkte je dit nauwelijks omdat een letter zelden lange tijd op een vaste plaats staat. Tenzij de gebruiker de computer verlaat (of in slaap valt bij die saaie boekhouding). In zo'n geval brandt de gloeiende fosfor lange tijd dezelfde informatie op de beeldbuis. Het resultaat was dat je de tekst de volgende dag nog kon lezen, zelfs als het beeldscherm uitgeschakeld stond.

De oplossing voor dit probleem bleek even simpel als doeltreffend: een klein programma dat het toetsenbord in de gaten houdt. Als de gebruiker een bepaalde tijd geen toets meer aanraakt, maakt deze zogeheten 'screenblanker' het scherm leeg. Zodra de gebruiker weer op een toets drukt, herstelt het oorspronkelijke beeld zich weer.

ELEKTRONISCHE VERSNAPERING

Met het verdwijnen van de fosfor beeldbuizen verviel ook de noodzaak van zo'n schermdimmer. Toch zijn er in de loop der jaren alleen maar varianten bijgekomen: de ene na de andere programmeur ontwierp zo'n schermdimmer. Al lang niet meer om te voorkomen dat de beeldbuis overdadig slijt, maar meer als ludieke elektronische versnapering. Het kleine wandelende vierkante blokje, waaraan men vroeger een aktieve schermdimmer herkende, maakte plaats voor de meest ingenieuze animaties: van cowboys die met hun wapens gaten in de werkbank schieten, vuurwerk dat van de monitor een geweldig schouwspel maakt, zwemmende vissen die de beeldbuis omtoveren in een heus aquarium tot kleine mannetjes die met een grasmaaier het plotseling opkomende gras wegmaaien. Ook in het public domain treft men verschillende schermdimmers aan; sommige bieden slechts één animatie, anderen bezitten er tientallen.

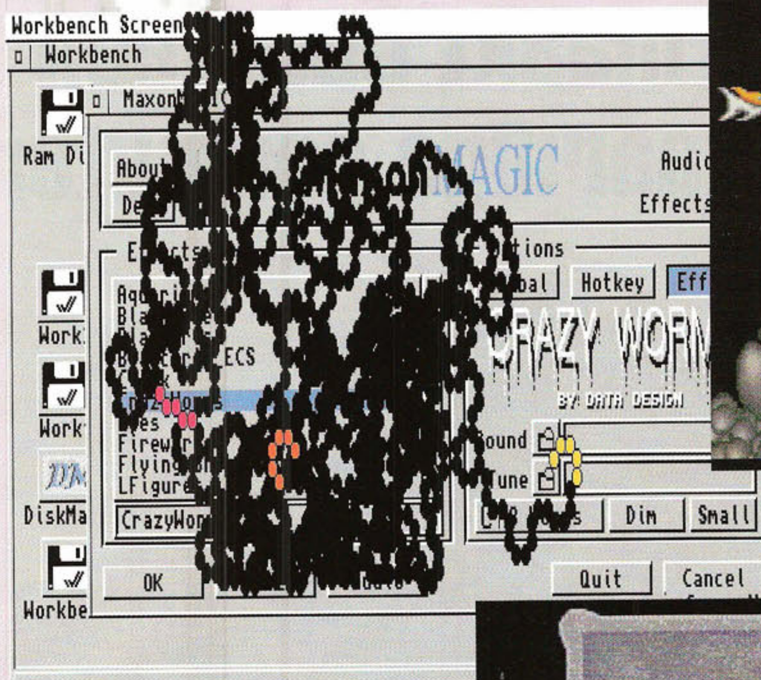




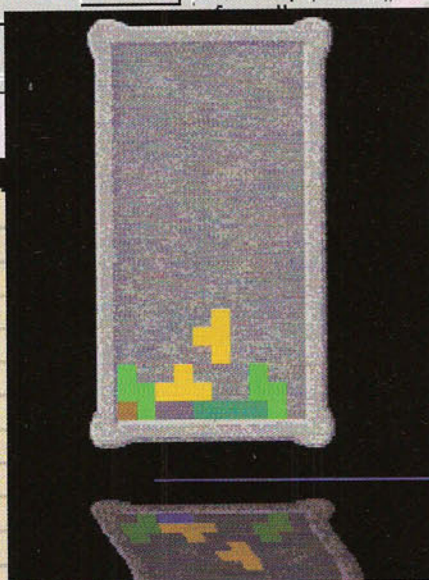
TETRIS MET JEZELF

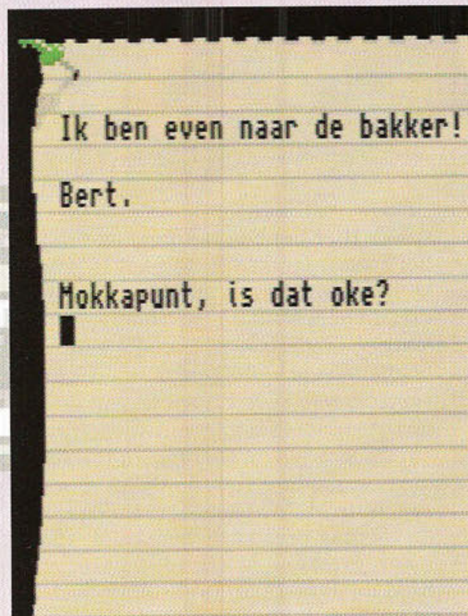
Van het Engelse bedrijf HiSoft ontvingen we Maxon Magic; een programma waarin een twintigtal schermdimmers zijn opgenomen. Installatie van de Engelstalige software geschiedt met behulp van een speciaal programma. Dat kontroleert netjes met welke computer we werken. Bezit ons model nog Workbench 1.3 dan past het programma de startup-sequence aan zodat Maxon Magic voortaan automatisch wordt geladen. Bij de nieuwere modellen plaatst de installer het programma gewoon in de lade WBStartup. Een reset van de Amiga is daarna voldoende om het geheel te aktiveren.

In het preference-scherm van Maxon Magic kunnen we uit een lijst met ver-









schillende schermdimmers kiezen. De meest eenvoudige maakt gewoon het scherm zwart. Anderen leveren schitterende animaties op. Van de Macintosh afgekeken is het aquarium. Maxon Magic gaat echter een stap verder: af en toe verschijnt er een vislijn die een visje verschalkt.
In 'Blanctris' speelt de Amiga Tetris met zichzelf. Krijgt u het ontbijt wel eens naar uw hoofd geslingerd omdat u zo vroeg op de morgen al over computers begint? Nee? In 'Flying Breakfast' kunt u die gebeurtenis simuleren.
Als nuttige screenblanker noemen we 'Messages'. Daarmee kunt u een korte boodschap over het scherm laten dansen. 'Ben even naar de bakker' bijvoorbeeld. De mogelijkheden zijn legio.
Er ontbreekt één keuze aan het lijstje van Maxon: de optie om de computer willekeurig een animatie te laten kiezen. De gebruiker moet zelf een keuze maken en die ligt daarna vast. Als we uitgekeken zijn op onze keuze, dienen we zelf de instellingen te veranderen. Het zou veel leuker zijn als Maxon Magic elke keer een andere schermdimmer voor ons koos.
Bijna elke schermdimmer kent een aantal variabelen die we in kunnen stellen: hoe snel moet de animatie verlopen, met welk aantal sterren, enzovoort. Opvallend is dat we aan elke dimmer een verschillend muziekstukje (sample) kunnen koppelen. Op het moment dat de schermdimmer in aktie komt (doordat we de muis of het toetsenbord een tijdje ongemoeid laten, de hotkey kiezen of de muis in z'n 'aktiveer-dimmer-hoek' stoppen), speelt de Amiga de bijbehorende sample af. Juist die geluiden maken Maxon Magic méér dan een schermdimmer.

KAKOFONIE

Wanneer we in het preference-menu van Maxon Magic de optie 'audio' kiezen, verschijnt er een nieuw scherm. Hierin kunnen we aangeven wanneer de Amiga een sample af moet spelen. Bij het oproepen van een requester bijvoorbeeld, of als de gebruiker van diskette wisselt of een bepaalde toets aanslaat. Daarnaast kunnen we op van te voren ingestelde tijden een sample oproepen. Erg leuk is de mogelijkheid een dergelijk geluid aan het starten van een programma koppelen of aan het intypen van een bepaalde tekst. Zo laten we Amiga bijvoorbeeld luid applaudisseren als de woorden 'Amiga Magazine' gebruikt worden. Het aantal gebeurtenissen waaraan we een geluid kunnen koppelen is zo groot dat het werken met de Amiga een ware kakofonie op kan leveren. Leuk is het overigens wel.

KONKLUSIE

Maxon Magic is weer zo'n programma dat het computergebruik wat persoonlijker maakt. De schermdimmer die u kiest, bepaalt tenslotte het gezicht van uw computer in ruste. En wat is er leuker dan de vraag 'Wat heb jij daar nu voor geks draaien?'
De hobbyist kan uren met Maxon Magic spelen en de zakelijke gebruiker denkt op een plezierige wijze even aan iets anders, waarna hij weer fris van de lever aan het werk kan.
De uitvoering van het pakket is zeer stabiel en uitgebreid. Het bedrag dat de gebruiker voor deze grap moet betalen (£ 29,95 of ± ƒ 90,00) lijkt ons echter wat aan de hoge kant.

Produkt: Maxon Magic
Prijs: ca. ƒ 90,00
Informatie: HiSoft
Telefoon: 00-44-525-718181

SX-1 maakt CD32 een volwaardige computer

Wie de ingewanden van een CD32 bekijkt, ziet dat deze spelconsole wel erg veel weg heeft van een Amiga 1200. Toch zijn het twee verschillende apparaten die aan verschillende mensen verkocht worden. De A1200 vindt je in de computershop en wordt dan ook aanbevolen als een (meer dan) volwaardige computer. De CD32 zien we echter in de etalages van speelgoedzaken liggen, waar hij wordt aangeprezen als één van 's werelds krachtigste spelconsoles. Een muis, toetsenbord, beeldscherm of diskdrive tref je in de doos van de CD32 dan ook niet aan, laat staan een harde schijf of geheugenuitbreiding. Toch zijn dat net de onderdelen die aan de CD32 ontbreken om er een volwaardige computer van te maken. Paravision biedt met haar SX-1 de oplossing.

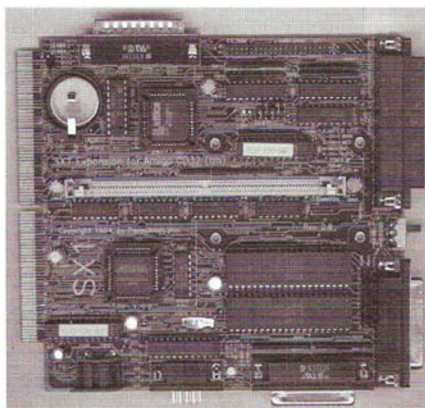


Het in de kleur van de CD32 gespoten metalen kastje van de SX-1 is half zo groot als de CD32. Aan alle kanten treffen we plugjes aan. Om van de spelconsole een volwaardige computer te maken, moeten er natuurlijk heel wat aansluitingen toegevoegd worden. Op de SX-1 zijn dat achtereenvolgens: RGB-video, parallel, serieel, diskdrive, harddisk, toetsenbord en audio. Verder treffen we aan de achterzijde van het kastje een raadselachtige sleuf aan. Volgens de handleiding kunnen we daar later een plug voor bijvoorbeeld een SCSI-poort in steken. Die sleuf ziet er een beetje rommelig uit en zorgt ervoor dat er makkelijk stof naar binnen kan. Daar had beter een 'uitbreekplaatje' kunnen zitten.

De belangrijkste aansluiting is natuurlijk die waarmee we de SX-1 aan de CD32 koppelen. De SX-1 dient bevestigd te worden op de MPEG-uitbreidingssleuf achterop de CD32. Een eventueel aanwezige MPEG-kaart kunnen we op de SX-1 prikken en weer terugschuiven in de CD32. Even aandrukken en de uitbreiding zit op z'n plaats. Hoewel de CD32 en de SX-1 netjes op elkaar aansluiten, wordt het geheel niet zo mooi als bijvoorbeeld een Amiga 1200. De SX-1 maakt de CD32 tweemaal zo diep over de helft van de lengte. Het geheel ziet er daardoor uit als een taart waarvan al een punt is gesnoept. De aansluitingen en bijbehorende stekkers steken werkelijk aan alle kanten uit. Het verdient aanbeveling de uitbreiding ergens onder te schuiven. Het is daarbij voldoende als de klep van de cd-speler bereikbaar blijft. Voor het overige werken we immers met een los toetsenbord. Op één punt streeft de SX-1 de A1200 in ieder geval al voorbij: de uitbreiding voor de CD32 is voorzien van een realtime klok.

KRAPPE VOEDING

Een aansluiting voor een voeding is op de SX-1 niet aanwezig. Alle benodigde energie haalt de uitbreiding uit de CD32. Hier hebben we dan ook direkt het zwakste punt van de SX-1 te pakken. Commodore is altijd heel zuinig met de energie die haar voedingen leveren. Zodra we een Amiga een beetje te veel 'optuigen', komen we vermogen te kort. En dat terwijl de meeste modellen juist ontworpen zijn om uit te breiden. De enige uitbreiding die Commodore voor de CD32 voorzag, is de MPEG-cartridge. En daar is de voeding precies op berekend. Voor meer toeters en bellen (diskdrives, RAM en dergelijke) is absoluut geen vermogen in huis. Paravision, de maker van SX-1, waarschuwt er in de handleiding dan ook nadrukkelijk voor dat je met de standaard voeding van de CD32 slechts één van de mogelijkheden van de SX-1 kunt benutten. Wil je meer, dan heb je een zwaardere voeding nodig. Tijdens onze test kon Amigis nog geen oplossing bieden: "We zijn nog op zoek naar een goed alternatief." Paravision had de problemen natuurlijk kunnen voorkomen door de SX-1 van een eigen (aansluiting voor een) voeding te voorzien.



Als we het kastje van de SX-1 openmaken treffen we een overzichtelijke print aan. In het midden bevindt zich het voetje voor de SIMM-geheugenmodule.

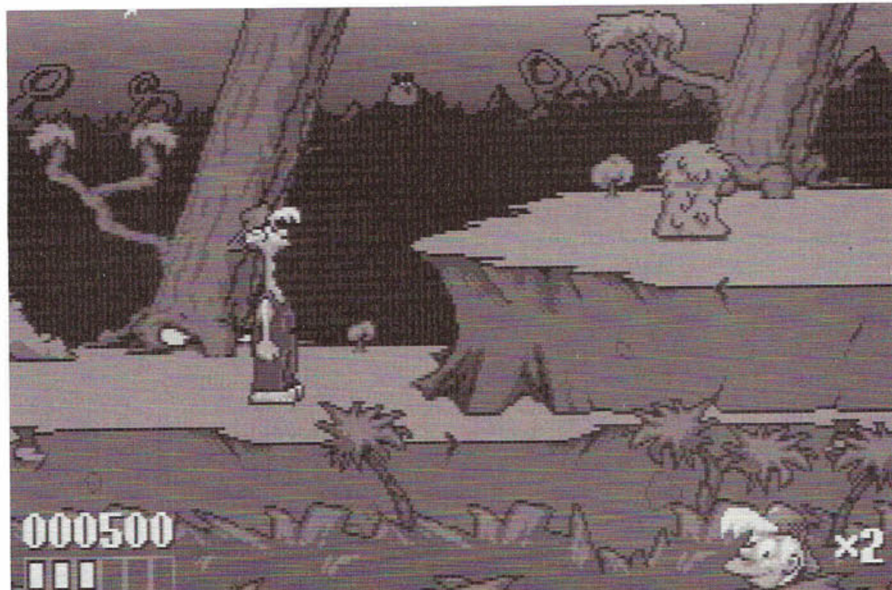
DIT IS EEN AMIGA!

Een CD32 met een SX-1 is in vele opzichten gelijk aan een Amiga 1200. Alleen het toetsenbord, de muis en een diskdrive ontbreken. Dat zijn dan ook drie accessoires die onontbeerlijk zijn. Nu heeft de redaktie van Amiga

Magazine last van een ware muizenplaag, dus zo'n beestje was snel gevonden. De diskdrive trokken we van de CDTV los.
Het was altijd al mogelijk om het toetsenbord van een Amiga 4000 aan de CD32 te koppelen. Zo'n ramplank is echter best prijzig. De SX-1 biedt een voordelige oplossing: je kunt er een pc-toetsenbord op aansluiten. Deze mogelijkheid heeft zowel een voordeel als een nadeel. Het voordeel is dat je in de pc-wereld toetsenborden in allerlei kleuren, maten en prijzen hebt. Voor nog geen vijftig piek kun je al aan de slag. Het belangrijkste nadeel is dat een pc-toetsenbord geen Amiga-toetsen bezit. Paravision heeft dit opgelost door een aantal toetsen die de Amiga niet gebruikt een andere betekenis te geven. Om de CD32 te resetten dienen we F11-F12-Control in te drukken.
Op zich is het lovenswaardig dat Paravision de mogelijkheid biedt om met een toetsenbord van een paar tientjes aan de slag te gaan, maar wij gebruiken persoonlijk toch liever een Amiga-toetsenbord. Ook voor eigenaren van een toetsenbord van een A2000, A3000 of CD32 bestaat er nu een oplossing. Voor vijftien gulden levert Amigis een verloopkabeltje waarmee we deze toetsenborden netjes op de CD32 aan kunnen sluiten.
Bij het aansluiten van de diskdrive, de monitor en het toetsenbord zijn nauwelijks fouten te maken. Tijd om de stroom in te schakelen. Binnen een paar sekonden hoorden we het bekende periodieke geknars van de diskdrive: ja hoor, dit is een Amiga die op een diskette wacht!

OUWE FISH

Onze uitgebreide CD32 bezit nu twee devices waarvan het kan opstarten. In de eerste plaats de cd-rom speler. Onze voorraad cd's blijkt echter geen exemplaar met een komplete Workbench te bevatten. De GoldFish cd-rom bijvoorbeeld is niet geschikt. Een heel oude Fish-cd funktioneert wel, maar bevat WB 1.3. Goede alternatieven zijn volgens Amigis de NetWork cd (*f* 50,-) en CDPD IV, maar daar beschikten we tijdens de test niet over. Het tweede device waarvan we kunnen booten is de diskdrive. Een Workbench-diskette vinden is op de redaktie van Amiga Magazine niet zo'n probleem: die lenen we gewoon even van de A1200. Lezers die echter uitsluitend de CD32 bezitten, moeten wel eerst naar zo'n diskette op jacht.
Na het opstarten funktioneert alles uitstekend: op het moment dat we een cd in de CD32 stoppen, verschijnt het bijbehorende ikoon op de werkbank. Met de muis manoeuvreren we ons door het woud aan lades dat zo'n schijfje



Spellen, boosdoeners bij uitstek, werken uitstekend op de SX-1

bevat. Lezen van 'Read_me' bestanden en het starten van de beschreven programma's: het leverde nauwelijks problemen op, niet meer dan op de A1200 in ieder geval. Maar niet alleen de public domain software, ook verschillende commerciële spellen (probleemgevallen bij uitstek) werkten naar behoren. Er deed zich slechts één probleempje voor met het toetsenbord: de allereerste keer dat je een toets aanslaat, ontvangt de CD32 een hele riedel tekens; alsof er een buffer ingericht maar niet geleegd wordt. Na de eerste toets is het probleem direkt verdwenen.

RGB-MPEG

De video-aansluitingen van de CD32 wijken nauwelijks af van die van een Amiga 1200. Naast de composietuitgang treffen we een gemoduleerd signaal aan. Hierdoor kunnen we de apparaten direkt op een tv aansluiten. Voor spelletjes waar je een meter of twee vandaan zit, biedt dit beeld voldoende kwaliteit, maar als je een echt scherp beeld wilt hebben, is minimaal een RGB-monitor nodig. Dat vonden de bedenkers van de SX-1 uitbreiding ook: daarom treffen we op het kastje een RGB-aansluiting aan. Omdat we toch al de muis en de externe diskdrive van de A1200 geleend hadden, ontdeden we deze ook maar even van haar 1960 monitor. Het verschil in beeldkwaliteit tussen een composiet en een RGB-monitor is duidelijk te zien. Hiermee ontstond direkt een nieuwe mogelijkheid voor de CD32. Zoals gezegd hadden we de MPEG-cartridge netjes

SYSTEM EXPANSION BOARD INFORMATION
Board Index: 1 of 1 Board Address: $00200000
Board Manufacturer ID: $03f2 Board Size: 4.00 MBytes
Board Product ID: $c1 Board Type: MEMORY
Board Attributes: Valid Zorro II AutoConfig Device
Ident: MicroBotics MBX1200/1200z Expansion Board

De SX-1 voegt 1, 2, 4 of 8 megabyte aan de CD32 toe.

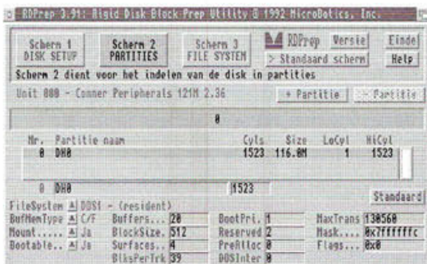
Uitgebreid met fast-RAM is de SX-1 ruim twee keer zo snel als een standaard A1200.

De software om het geheugen te testen wordt standaard meegeleverd.

laten zitten. De films op video-cd die we hiermee voorheen afspeelden, waren altijd van een prima tv-kwaliteit. Aangesloten op een RGB-monitor komt de MPEG-uitbreiding echter pas goed tot zijn recht. Toegegeven: animaties op de Amiga zien er nog strakker uit, maar het verschil tussen video-cd op een composiet- en een RGB-monitor is duidelijk waar te nemen.

HARDE RAM

Aan de achterzijde van de SX-1 treffen we een aansluiting voor een externe harddisk aan. Het is echter ook mogelijk om een harde schijf in te bouwen. Net als bij de A1200 dienen we hiervoor een 2,5 inch IDE exemplaar voor te gebruiken. Normaal gesproken zou dit tijdens onze test een probleem hebben veroorzaakt. Zoals eerder gezegd is de voeding van de CD32 niet in staat om zoveel randapparaten van stroom te voorzien. Om toch alle mogelijkheden van de SX-1 te kunnen testen, stuurde importeur Amigis ons twee exemplaren: één 'kale' die we in het voorgaande besproken hebben en één voorzien van een 120 Mb harde schijf en vier megabyte fast-RAM. De SX-1 bezit één geheugenslot waarin we een SIMM van 1, 2, 4 of 8 Mb kunnen plaatsen. In verband met de krap bemeten voeding van de CD32 hebben we de MPEG-cartridge bij de tweede test niet aangesloten.



De meegeleverde software om een harde schijf te formatteren en te partitioneren is volledig Nederlandstalig.

PREP

Voor het partitioneren en formatteren van de harde schijf levert Amigis de Nederlandstalige versie van het programma RDPrep mee. Hiermee kunnen we eenvoudig een harde schijf inrichten. Het inbouwen van een harddisk is behoorlijk lastig, maar staat keurig in de handleiding van de SX-1 beschreven. De harde schijf ligt namelijk onder de print van de SX-1 en om daar bij te komen dienen we bijna elke konnektor los te nemen.
Het spreekt voor zich dat we tevens over een diskdrive moeten beschikken, anders kunnen we de harddisksoftware niet starten. Tenzij iemand hem op cd levert natuurlijk. De harde schijf in het testexemplaar van de SX-1 was voorzien van AmigaDOS 3.0. Amigis deelde ons mee dat hiervoor in het vervolg versie 3.1 zal worden gebruikt.
De harde schijf van de SX-1 gedraagt zich zoals je zou verwachten: snel en stil. Er is één onderdeeltje dat helaas ontbreekt: een lampje. De harde schijf is namelijk zo stil dat je op geen enkele manier kunt waarnemen of een programma ervan leest of ernaar schrijft. Pas tijdens de test van de SX-1 kwamen we erachter hoe vaak we dat lampje op de A1200 raadplegen.

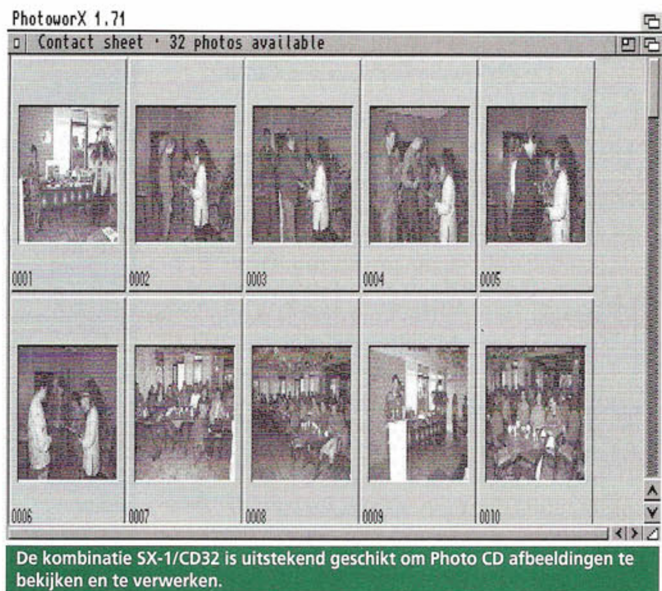
NIX TE KLAGEN?

De installatie en het gebruik van de SX-1 is zo eenvoudig dat het haast lijkt alsof we niets te klagen hebben. Dat is zeker niet het geval. De te verwachten problemen met de voeding hebben we al benadrukt. Een ander bezwaar is dat de makers van de SX-1 veel funkties aan de CD32 toevoegen, maar niet vertellen hoe je ze kunt gebruiken. Je zou haast een handleiding van een Amiga 1200 moeten kopen om ermee overweg te kunnen. Voor gebruikers die al over een Amiga beschikken lijkt dit geen probleem, maar als de CD32/SX-1 kombinatie je eerste computer is, sta je een beetje in het donker.
De cd-rom speler van de CD32 wordt keurig aangemeld (programma's als PhotoWorks en AsimCDev werken prima) en ook de MPEG-module funktioneert als vanouds. Software om er iets moois mee te doen ontbreekt echter in de verpakking van de SX-1. Jammer, want het zou best leuk zijn om MPEG-tracks te lezen/starten of gebruik te maken van de genlock-funktie van deze cartridge. Ook het bekijken van Photo CD afbeeldingen zonder daarvoor extra in de buidel te tasten, zou handig zijn.

KONKLUSIE

Er zijn voortaan twee manieren om een systeem van een AGA-Amiga met een cd-rom speler op te bouwen. De computeraar koopt een A1200 (of A4000) en later een cd-rom speler. De spelletjesfanaat begint met een CD32 en schaft later een SX-1 (en eventueel een MPEG-kaart) aan. Welke route u bewandelt, zal afhangen van de apparatuur die u al in uw bezit heeft.
Heeft u nog helemaal niets en wilt u per se computeren, dan geeft u aan een systeem rond een SX-1 wat meer geld uit. U heeft immers zowel de SX-1 als de CD32 nodig voor u kunt programmeren, tekstverwerken of iets dergelijks. Een A1200 valt dan te overwegen, zij het dat u het dan zonder cd-rom speler moet stellen.
Heeft u echter al een CD32 staan en lonkt 'een echte computer', dan benadert de hardware van de SX-1 de perfektie: elk apparaat dat we op een A1200 aan kunnen sluiten past. De installatie en werking zijn probleemloos.
Wel moet u zich bedenken dat u aan een SX-1 alleen weinig heeft. Een toetsenbord en een diskdrive zijn eigenlijk bijna verplicht om serieus te computeren. Een minpuntje betreft de bijgeleverde dokumentatie: die is echt te gering om je op weg te helpen. De originele handleiding van een A1200 gebruiker lenen lijkt ons een goed idee.
De SX-1 maakt de CD32 een prima doorgroeicomputer: koop eerst de CD32 om er spellen mee te spelen, daarna de MPEG-cartridge om video-cd's af te spelen en vervolgens de SX-1 met een diskdrive en een toetsenbord om er een echte computer van te maken. Later is het geheel dan weer uit te breiden met extra geheugen, een harde schijf, printer, modem, enzovoort. Amigis is hard aan het werk om de problemen met de krappe voeding op te lossen, zodat dat kritiekpuntje uit ons artikel binnenkort tot het verleden zal behoren.

Bert Rozenberg



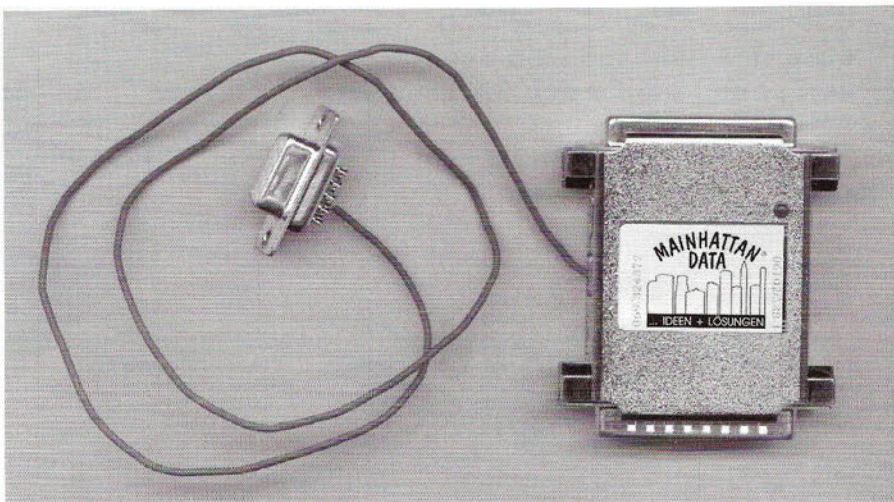
De kombinatie SX-1/CD32 is uitstekend geschikt om Photo CD afbeeldingen te bekijken en te verwerken.

Produkt: SX-1
Producent: Paravision (voorheen MicroBotics)
Prijs: ƒ 549,- (ƒ 595,- met GoldFish cd)
Optioneel: harddisk vanaf ƒ 195,- (20 Mb); geheugen vanaf ƒ 95,- (1 Mb); pc toetsenbord ƒ 49,-
Leverancier: Amigis
Telefoon: 01180-25632

MINI TEST **SCSI-stekker voor de parallelpoort**

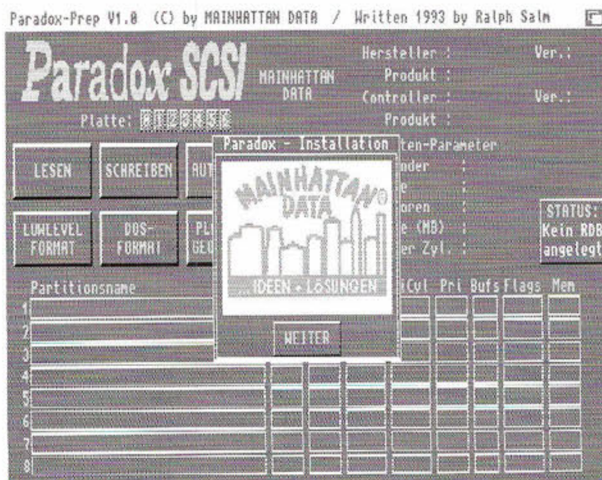
Paradox opent deur naar SCSI-hardware

Voor bezitters van een A1200 is het nog niet zo makkelijk om een SCSI-aansluiting te bemachtigen. De 'Small Computer Systems Interface'-standaard geeft weliswaar toegang tot allerlei soorten randapparatuur, maar er hangt momenteel een fors prijskaartje aan. Commodore heeft er immers voor gekozen om een goedkopere IDE-harddisk interface in de kleinste AGA-Amiga te planten. Harde schijven of CD-ROM drives van het SCSI-type werken daar uiteraard niet mee samen. Sommige turbokaarten voor de A1200 kunnen wel met een SCSI-aansluiting worden uitgerust, maar die zijn niet bepaald goedkoop. Het Duitse bedrijf Manhattan Data biedt met de 'Paradox' een alternatief aan.



Waar een Centronics-printerpoort toch al niet goed voor kan zijn. De Paradox, een simpel dubbelzijdig stekkertje, past precies op deze aansluiting aan de achterkant van de Amiga en maakt er een SCSI-interface van. De gebruiker hoeft de machine tijdens de installatie niet te openen. Onze printer-aansluiting zijn we uiteraard wel kwijt. En de joystickpoort, want daar haalt het door ons geteste model 'B' van de Paradox zijn stroom vandaan. Een dun kabeltje verbindt het nogal slecht geïsoleerde plugje in deze poort met Manhattan Data's SCSI-stekker. Overigens levert de fabrikant jammer genoeg geen schroefjes bij het produkt. Aangezien de Paradox nogal makkelijk uit de printerpoort kan glippen, lijken die ons toch wel wenselijk.

Na het aansluiten van de hardware komt er al naar gelang de gebruikte hardware ook nog wat geknutsel met software aan te pas. Bij de Apple CD300 CD-ROM drive en de Syquest 44 Mb removable harddisk, waarmee wij de Paradox hebben uitgeprobeerd, heeft dat weinig om het lijf. In feite hoeven we alleen het meegeleverde 'parscsi.device' in de devs: directory van de opstartschijf of -partitie te plaatsen. Een reset van de Amiga is vervolgens voldoende om de verwisselbare harde schijf te benutten. Bij harde schijven die zich niet zo netjes 'aanmelden' als de Syquest zijn wat extra stappen nodig, maar de handleiding van Paradox biedt hiervoor voldoende houvast.



Om de CD-ROM drive via dat stukje software aan te sturen, is nog wat extra programmatuur nodig. Wij gebruikten hiervoor versie 1.8 van het public domain AmiCDROM filesysteem. Dat werkte prima en gaf hoegenaamd geen problemen. We hoefden slechts het gebruikte parscsi.device en het identificatienummer van de CD-ROM drive aan het filesysteem door te geven. Daarna stonden al onze cd's met graphics en pd-verzamelingen dankzij de Paradox ook op onze A1200 ter beschikking. Eén aantekening maken we wel bij de feestvreugde: de meeste CDTV- en CD32-spellen draaien niet of slechts met kunst- en vliegwerk op een 'gewone' AGA-Amiga. Dat ligt niet aan de Paradox of aan het filesysteem. Veel spelletjes zijn nu eenmaal een beetje 'vies' geprogrammeerd. Die zoeken bij de start rechtstreeks naar hardware die er op een andere machine vaak niet is: het joypad of de Akiko-chip van de CD32 bijvoorbeeld.

Over het funktioneren van de Paradox valt feitelijk niet veel te vertellen. Het apparaatje werkt en bij ons traden er geen problemen op. Wel plaatsen we enkele kanttekeningen bij het produkt. In de eerste plaats is de dokumentatie volledig in het Duits geschreven op wat slordig bij elkaar geniette vellen papier. Alleen wat meer ervaren gebruikers die deze taal machtig zijn kunnen hier mee uit de voeten . En in de tweede plaats vinden we de prijs van *f* 249 nogal aan de hoge kant. In Duitsland kostte de interface op het moment van schrijven 'slechts' 79 Mark. We laten het aan de lezer over om konklusies uit dit prijsverschil te trekken.

Ruud Dingemans

Produkt: Paradox SCSI-interface
Producent: Manhattan Data
Prijs: *f* 249,-
Leverancier: Courbois Software
Telefoon: 08897 - 72546

AMIGIS: 6 JAAR AMIGA EXPERTISE!

A500HD8 HARDDISK

GVP's beroemde SCSI harddisk voor de Amiga 500 is opnieuw in produktie! De perfekte uitbreiding voor iedere A500 met supersnelle SCSI harddisk (52-1000 MB), tot 8 MB Fast RAM, 68030 optie, enz. Inclusief netvoeding, Nederlandse handleiding en installatie software:

A500HD8/52 MB	f 795,-
A500HD8/85 MB	f 995,-
A500HD8/120 MB	f 1095,-
A500HD8/270 MB	f 1295,-



A2000 GFORCE

GVP's GForce 030/040 vormt de absolute top in Amiga 2000 turbo kaarten! Met 25-50 MHz 68030/68882 of 33 MHz 68040, tot 16 MB supersnel 32-bit RAM en een snelle SCSI2 harddisk controller. Zelfs het 25 MHz instapmodel is al sneller dan een Amiga 4000/030!

GForce 030 25/1	f 895,-
GForce 030 40/4	f 1395,-
GForce 030 50/4	f 1895,-
GForce 040 33/4	f 2795,-



alle GVP produkten zijn bij ons uit voorraad leverbaar - de meeste produkten inclusief Nederlandse installatie software en handleiding!

REMOVABLE MEDIA

Amigis biedt u alle mogelijkheden voor opslag, uitwisselen en backup van uw waardevolle gegevens. Behalve grote vaste harde schijven leveren we diverse 'removable' systemen, allemaal gebaseerd op gebruik van een SCSI controller. We adviseren u graag wat voor uw toepassing en uw budget het beste systeem is!

105 MB Syquest drive	f 790,-
105 MB SQ cartridge	f 169,-
128 MB MO drive v.a.	f 1495,-
128 MB MO cartridge	f 79,-
2-4 GB DAT recorder	f 2795,-
8 GB DAT tape	f 49,-

T-REX

GVP's A4000 GForce '040/40 turbokaart voor de Amiga 3000 en 4000 vormt de absolute top in Amiga prestaties. Nu uit voorraad leverbaar met 30 MIPS processor power, 100 MIPS 68060 upgrade beschikbaar eind '94 / begin '95. Prijs vanaf f 2995,- (bel voor inruil prijs van uw oude 68040 kaart).

A4000
G-FORCE
040/40

GVP A1230-II TURBO

State-of-the-art turbokaart van de nummer 1 in Amiga hardware, het resultaat van jarenlange ervaring in de produktie van professionele Amiga turboboards! Met 40 of 50 MHz 68030/68882, tot 32 MB 32-bit RAM, realtime klok en DMA poort voor A1291 SCSI controller, 16-bits sampler en videodigitizer. Uit voorraad leverbaar! Prijzen:

GVP A1230-II 40/0/1	f 795,-
GVP A1230-II 40/0/4	f 1295,-
GVP A1291 SCSI2	f 250,-



M1230XA 50 MHz

M1230XA is een A1200 turbokaart met hoge kwaliteit, uitstekende prestaties en een scherpe prijs. Met realtime klok, tot 128 MB RAM, uitschakelbaar geheugen en Nederlandse handleiding. Geen 'overgeklokte' processor - u krijgt bij Amigis waar u voor betaalt! Twee keer sneller dan een A4000!

M1230XA 50 MHz, 0 MB	f 795,-
M1230XA 50 MHz, 2 MB	f 995,-

bel voor andere konfiguraties!

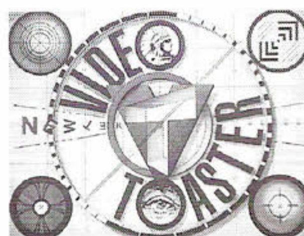
3.1

AmigaDOS 3.1: komplete set van ROM, Workbench disks en engelse handleiding. Met snellere graphics en vele andere verbeteringen. Voor Amiga 500/2000/3000/4000; bel voor aktuele prijzen!

ELECTRONIC DESIGN

De meeste ED produkten zijn bij ons uit voorraad leverbaar. Wij bieden niet alleen een lage prijs, maar ook deskundig advies, voor alle ED genlocks een uitgebreide Nederlandse handleiding en reparatieservice. Enkele prijzen:

ED PAL genlock	595,-
ED Sirius genlock	1295,-
ED Neptun genlock	1350,-
Framestore	795,-
Framemachine	795,-
ED timebase	tel.



LIGHTWAVE 3.5 PAL

Het beroemde 3D programma waarvoor vele Amiga gebruikers een VideoToaster kochten is nu ook leverbaar in PAL versie (3.5)! Prijs f 1649,-. Lightwave is snel en uiterst komfortabel in gebruik - ideaal voor produktiewerk. Amigis levert ook bijpassende software zoals Wavemaker en 3D objects.

Natuurlijk kunt u bij ons ook terecht voor de PAR (Personal Animation Recorder). Bel voor meer informatie of maak een afspraak voor een demonstratie!

GVP TBCPlus

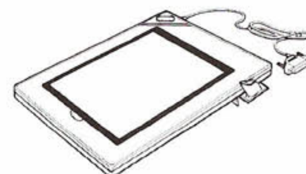
Professionele timebasekaart met 4:2:2 digital signal processing, ideaal voor o.a. videostudio's en IV24 gebruikers (bijv. gebruik als mixer voor twee videosignalen). Deze TBC zorgt voor een rotsvast video beeld en biedt vele extra mogelijkheden:

- 24-bit framebuffer/framegrabber
- transcoding van composiet/YC en NTSC/PAL signalen
- 3-kanaals input switcher
- komplete video processor
- realtime special effects generator
- opties: SMPTE, kamfilter e.a.



But Can it...?
The Plus Means Yes

TEKENTABLEAU's



Met een goed tekentableau kunt u nauwkeurig en zeer komfortabel tekenen. De tekenpen vervangt de muis en werkt met alle software. Alle tableau's worden geleverd inclusief tekenpen en software:

tekentableau 10x12	f 179,-
tekentableau 15x22	f 450,-
tekentableau 30x30	f 995,-
Wacom digitizer v.a.	f 1695,-

VIDEO SWITCHBOX

Komfortabel en veilig omschakelen van uw multisync monitor tussen twee video kaarten (bijvoorbeeld Amiga / VGA kaart, Amiga / framebuffer) of twee computers. Inclusief drie 15-pins high density aansluitkabels. Prijs f 200,-.

CD-ROM DISKS



Gold Fish	f 69,-
Frozen Fish	f 69,-
Aminet 3	f 29,-
Fishmarket 2.x	f 59,-
GIFs Galore	f 49,-
GIF Galaxy	f 99,-
Too Many Typefonts	f 29,-
Clipart Warehouse	f 39,-
Pandora CD	f 29,-
Animazing CD	f 29,-
17-bit Continuation	f 59,-
Network CD	f 59,-
Multimedia Toolkit	f 69,-
Amos PD CD	f 69,-
CDPD 4	f 59,-
Space & Astronomy	f 59,-
Fractal Universe	f 79,-
Imagine CD 2.0	f 119,-
Texture Heaven	f 199,-
diverse Philips PhotoCD's	f 39,-
Corel PhotoCD sampler	f 99,-
diverse Mediaclips CD's	f 99,-
CDTV Welcome disk	f 10,-
diverse MPEG video's	f 59,-
andere CD-ROMs	tel.

Prijzen zijn incl. BTW, excl. verzendkosten; prijswijzigingen en/of vergissingen voorbehouden. Openingstijden maandag-vrijdag 10 -18 uur. Demonstraties, inbouw etc. alleen op afspraak. Adres: Spanjaardstraat 53, 4331 EP Middelburg (Zeeland). Bel voor een routebeschrijving!

- uitgebreid leveringsprogramma met de state-of-the-art in Amiga hard- en software
- deskundig advies, snelle levering, uitstekende garantie- en upgrade kondities
- meeste artikelen uit voorraad leverbaar, meeste hardware met Nederlandse handleiding

AMIGIS ✆ 01180-25632

Muizenissen



Ik communiceer!

In het vorige nummer las ik dat Amiga Magazine vijf telefoonlijnen aan een computer gekoppeld heeft. Een Bulletin Board System noemen ze dat. Volgens de redaktie is een BBS een moderne manier om mensen met elkaar in kontakt te brengen en een snelle manier om software te distribueren. Toen het BBS echt open ging, heerste er een geweldige jubelstemming op de redaktie. Tijd voor een grondig Vermaas-onderzoek leek me. De bijbehorende investeringen kon ik nog even voor me uit schuiven: de redaktie was zo vriendelijk me de benodigde hardware te lenen. Of ik even wilde kontroleren of het BBS 'Vermaas-proof' is.

De laatste tijd heeft bijna iedereen het over datakommunikatie. Je kunt haast geen tijdschrift openslaan of je leest er wel weer een stukje over. De verzamelnaam 'electronic highway' (een snelweg met allerlei aftakkingen) vind ik niet zo slecht gekozen: al die computers die aan elkaar gekoppeld zijn hebben inderdaad wel iets weg van een wegenkaart. Voor je de grote weg op gaat, kun je natuurlijk het beste eerst goed oefenen op een binnenweg totdat je het invoegen onder de knie hebt. Dat lesrijden bestaat voornamelijk uit het je eigen maken van de in de kommunikatiewereld kennelijk onontkoombare technische termen. Examen doe je bij de PTT, die het omgekeerde rapportcijfer als telefoonnota uitreikt: hoe beter je presteert, hoe lager de rekening. Mijn 'rij-instrukteur' was redaktiemedewerker Bert Rozenberg, zelf al jaren een modemfanaat. Voordat ik echter ook maar een toets aan kon raken, probeerde hij mij klaar te stomen voor het theorie-examen.

Bert: "De telefoonlijnen waarvan we gebruik maken als we iemand opbellen, zijn eigenlijk niet geschikt voor het transporteren van computergegevens. Ze zijn ontworpen voor geluid (de menselijke stem) en niet voor enen en nullen. Als we de telefoonlijn willen gebruiken om computers met elkaar te koppelen, dient de verzendende computer de enen en nullen in geluid om te zetten (moduleren). De ontvangende computer vertaalt de geluiden weer in nullen en enen (demoduleren). Voordat je met een modem (MOdulator/DEModulator) aan de slag gaat, moet je de software op het modem afstemmen. Belangrijk hierbij is dat je weet met welke baudrate het modem kan werken. Bij de meeste moderne modems is dat 14.400 baud. Bij zo'n zogeheten V.32bis modem dien je de RS232-poort echter op een hogere waarde in te stellen, bijvoorbeeld 38K4, omdat anders de datakompressie niet goed tot zijn recht komt. Let er tevens goed op dat de seriële kabel RTS/CTS ondersteunt, anders gaat de hardware-handshake fout. Daarnaast moet je de pariteit, het aantal start-, stop- en databits goed kiezen. Bij een verkeerde instelling lijkt alles in eerste instantie goed te gaan (het modem accepteert netjes de AT-kommando's) maar zodra je een carrier hebt, gaat het fout."

"Ho nou eens even. Je vertelt mij eerst dat het gebruik van het Amiga Magazine BBS hartstikke eenvoudig is en vervolgens leer je mij een F16 te bouwen. Als er gestudeerd moet worden, geef mij dan maar weer een emmertje Fish-schijfjes. Ik heb die computer voor m'n lol hoor!" Hiermee waren de theorielessen direkt beëindigd. Met een vooraf ingesteld modem en drie schijfjes software werd ik naar huis gestuurd. "Kijk maar hoever je komt", was het advies dat ik meekreeg.

KOMMUNIKATIESET

Het aansluiten van het modem is eenvoudig: één kabel op de 'serial port' van mijn Amiga 1200, een snoertje naar de PTT-doos en een transformatortje naar het stopkontakt. Schakelaar op 'On', computer aan en Dick is klaar om te modemmen. Eerst maar eens kopieën van de drie meegekregen diskettes maken, dan kan ik met een gerust hart klungelen.

Op (de kopie van) de eerste diskette tref ik een 'Lees_mij.asc' bestand aan. Als ik hier tweemaal met de muis op klik, laat 'more' de inhoud zien.

"De Amiga Magazine Kommunikatieset bestaat uit drie diskettes. De handleidingen van de verschillende programma's treft u op de derde diskette aan. Lees voordat u de programma's in gebruik neemt het 'Lees_mij.asc' bestand op de derde diskette."

Disk3 uit de serie bevat inderdaad een lading handleidingen. De meeste daarvan staan helaas in het Engels. Het 'Lees_mij.asc' bestand vormt daar een uitzondering op. Hierin legt de redaktie van Amiga Magazine uit welke funktie de verschillende programma's hebben. Op de eerste diskette bevinden zich twee programma's om het Amiga Magazine BBS te bellen: één voor bezitters van een nieuw model Amiga en één voor de oudere modellen. De versie die je niet gebruikt kun je het beste verwijderen, zodat het overgebleven programma wat werkruimte heeft. Nadat ik 'Term' (het programma voor Workbench 2.0 of hoger) start, tref ik in de menubalk een verwijzing naar het Amiga Magazine BBS aan. Als ik deze optie selekteer, maakt de software vanzelf kontakt met de computer van de redaktie. Het kommunikatieprogramma gaat hierbij uit van een modem van 2400 baud. Bezitters van een sneller model

```
Settings  Windows  Dial
Serial...                    A1
Modem...                     A2
Screen...                    A3
Terminal...                  A4
Emulation...                 A5
Clipboard...                 A6
Capture...                   A7
Commands...                  A8
Miscellaneous...             A9
Paths...                     A'
Transfer...                  A0
Transfer protocol options... A=
Translation tables...        A&
Function keys...             AM
Cursor keys...               A$
Fast! macros...              A~
Hotkeys...                   A+
Speech...                    A*
Sound...                     A_
Console window...            AW
Open settings...             AO
Save settings
Save settings as...          AS
```

Als je het programma Term volledig zelf wilt konfigureren, ben je een week bezig. Gelukkig kun je met de Amiga Magazine kommunikatiediskette direkt aan de slag.

moeten een kleine aanpassing maken. Baud? Waar hebben ze het over? Wat voor model heb ik? En waarom heeft niemand daar iets over verteld?
De handleiding van het modem is daar ook niet helemaal duidelijk over. Op de ene pagina vertelt men dat het modem een snelheid heeft van 14.400 baud (baud blijkt bits per sekonde te zijn) en op andere plaatsen wordt weer gesproken over 19.200 baud of zelfs 57.600 bits per sekonde. Redaktie, HELP! Geef toch maar even een kleine theorieles.

Bert: "De snelheid waarmee modems over de telefoonlijn met elkaar kommuniceren, noemt men de zogenaamde baudrate. Deze wordt uitgedrukt in bits-per-sekonde, of kortweg baud. Er is een aantal standaard snelheden waaronder 300, 1200, 2400, 9600 en 14.400 baud. Hoe sneller (en duurder) het modem, hoe lager straks de telefoonrekening. Inmiddels bestaan er ook modems die 19.200 of zelfs 28.800 bits per sekonde over de telefoonlijn jagen, maar die modemsnelheden zijn nog niet gestandaardiseerd.
Een teken (een letter of een cijfer) wordt meestal gekodeerd met een kombinatie van acht enen en nullen (acht bits). Om te bepalen hoeveel tekens een modem per sekonde kan versturen, moeten we de baudrate echter door 9 delen (aan elke 8 bits met gegevens van de computer voegt het modem zelf minimaal 1 kontrolebit toe).
Naast de snelheid zijn er nog twee punten die van belang zijn. In de eerste plaats de zogenaamde error-korrektie. Dit is een stukje extra intelligentie waardoor een modem eventuele storingen op de telefoonlijn registreert en in veel gevallen korrigeert. Als twee modems met error-korrektie met elkaar kommuniceren kun je er zeker van zijn dat het versturen van het woord 'Kat' aan de ontvangende kant geen vies woord oplevert.
De huidige generatie modems zijn eigenlijk komplete computers, inklusief processor. Dit is niet alleen voor de error-korrektie nodig. De meeste modems die fouten kunnen korrigeren, zijn ook nog in staat om de gegevens samen te persen voor ze verstuurd worden; datakompressie noemt men dit. Hierdoor krijgen we eigenlijk met twee baudrates te maken. De computer stuurt met een hoge baudrate tekens naar het modem. Het modem past kompressie toe en verstuurt op een lagere baudrate een kleinere hoeveelheid informatie over de telefoonlijn. Deze truuk met twee baudrates zorgt ervoor dat de beginnende gebruiker door de bomen het bos niet meer ziet. Vanwege die datakompressie kun je namelijk van te voren niet meer bepalen met welke snelheid de modems nu eigenlijk kommuniceren. Het ene bestand laat zich immers beter samenpersen dan het andere. Gelukkig zijn moderne modems in staat om met een vaste snelheid met de computer te praten, onafhankelijk van de hoeveelheid data die ze over de telefoonlijn persen. Bezitters van zo'n modern modem kunnen hun kommunikatiesoftware het beste op 19.200 (oude Amiga's) of 38.400 baud (nieuwere modellen) instellen."

Windows Dial
Amiga Magazine

In de rechter bovenhoek van Term staat Amiga Magazine al aangeven.

Dialing...
Calling Amiga Magazine
Comment -
Number 079-618821
Next -- None --
Timeout 0:56
Attempt 1 of 10
Message Dialing...
Skip | Remove | Go to online | Abort

Modem aan, computer aan, software klaar, bellen maar.

Dank u, 38.400 baud dus.
Modem aan.......Check!
Computer aan.......Check!
Software klaar.......Check!
BELLEN MAAR!

CONNECT 14400
In de rechter bovenhoek van het kommunikatieprogramma Term staat 'Amiga Magazine'. Op het moment dat ik daar met de muis op klik, beginnen er lampjes op mijn modem te knipperen. Een paar sekonden later hoor ik de kiestoon van de PTT gevolgd door de bekende 'druktoetstoestelpiepjes'. Het Amiga Magazine BBS lijkt op me te wachten: de 'telefoon' gaat nauwelijks één keer over of er wordt al opgenomen. Ogenblikkelijk beginnen de twee modems tegen elkaar te krijsen. Volgens de redaktie onderhandelen de twee verbonden modems tijdens deze schreeuwpartij over de maximaal te gebruiken snelheid. "CONNECT 14400" meldt het kommunikatieprogramma. Joepie! Ik heb kontakt!

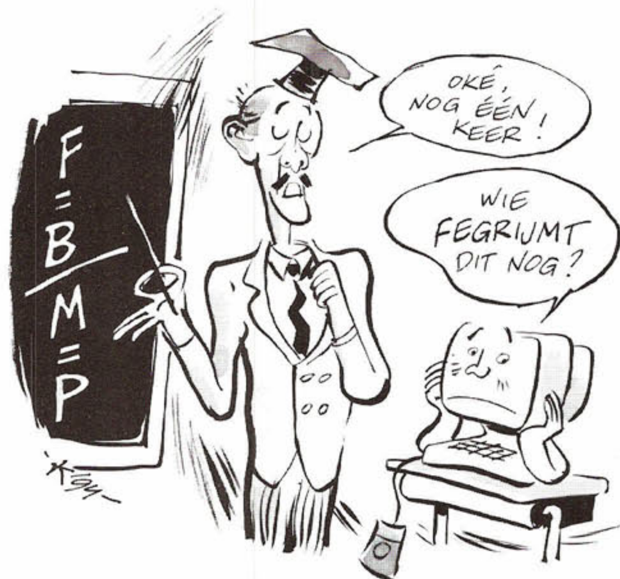
LULLETJE VERMAAS
De computer aan de andere kant van de lijn vraagt mij vervolgens om mijn BBS-Naam in te voeren, of 'New' als ik voor het eerst bel. Nadat ik verteld heb dat ik een 'New-eling' ben, kan ik kiezen uit een taal. Uiteraard selekteer ik Nederlands. Vervolgens moet ik aangeven of ik verschillende kleuren zie (ja) en vraagt het BBS mij om mijn naam.
Trouw vul ik 'Dick Vermaas' in. Direkt begint het BBS te mopperen dat ik geen lelijke woorden mag gebruiken. Of ik het nog maar eens wil proberen. Weer vul ik netjes mijn naam in en weer vertelt het BBS mij dat ik geen lelijke woorden mag gebruiken. Handig, zo'n BBS! REDAKTIE!! HELP!!!

Bert: "De software van het BBS is in staat om het taalgebruik te kontroleren, een optie die we niet van plan waren om in te schakelen. Helaas bleek deze funktie tijdens Dick zijn eerste kennismaking geaktiveerd en nog steeds gebruik te maken van een Engelse woordenlijst. De voornaam van Dick blijkt in het Engels een niet al te net woord te zijn. Inmiddels hebben we die censuur-optie voorgoed het zwijgen opgelegd. Sorry Dick!"

De volgende poging na mijn gemopper had meer succes: het BBS accepteerde mijn naam. Ook mijn adres, postkode, woonplaats, telefoonnummer en computersoort (Amiga natuurlijk!) bleken nodig te zijn. Allemaal goed en wel, maar waarom wil men nu weten van welk geslacht ik ben (een goed) en mijn geboortedatum? Later verklaarde de redaktie mij dat de geboortedatum uitsluitend voor de statistiek bedoeld is: aan de hand van de leeftijdtabel kan men goed zien welke groep het meest gebruik maakt van het BBS en eventueel het beleid daarop aanpassen. Het geslacht wordt door het BBS zelf gebruikt om sommige meldingen zoals "Hij is online" aan te passen.



DE M VAN POST
Het hoofdmenu van het Amiga Magazine BBS bestaat uit een aantal opties. Met de A van Account kun je zien welke gegevens van je zijn opgeslagen. De A van Account? Hadden we niet voor Nederlands gekozen? Dat blijkt niet helemaal gelukt te zijn.
Het BBS is volledig tweetalig. Je kunt eenvoudig wisselen tussen Engels en Nederlands. De toetsaanslagen waarmee je van het ene menu naar het andere stapt, gaan echter uit van de Engelse termen. Dit betekent dat je in het hoofdmenu de M van Mail moet indrukken als je de Post-afdeling wilt bereiken. In de verschillende menu's staat dat overigens duidelijk aangegeven: elke regel begint met de Engelse term. Daarachter volgt een uitgebreide Nederlandse omschrijving. Op zich is alles prima duidelijk als je de menu's elke keer leest, maar de M van Post en de F van Bestanden zijn wel lastig te onthouden.



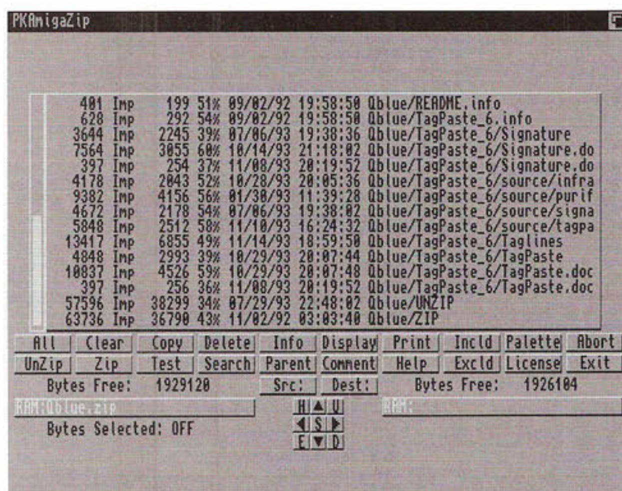
SCHEPNET

Als je vanuit het hoofdmenu de F-optie kiest, kom je in de bestandenafdeling van het Amiga Magazine BBS terecht. Deze afdeling is onderverdeeld in een aantal kategorieën. De meestbekende is natuurlijk 'Fish' die je direkt naar de in Amiga Magazine besproken diskettes leidt. Nu is het leuke dat, als je de aanwijzingen in Amiga Magazine 28 (pagina 88) netjes opvolgt, je zo'n bestand eenvoudig kunt kopiëren van de harddisk van de redaktie naar je eigen computer. Maar het Amiga Magazine BBS beperkt zich niet tot de programma's van een Fish-diskette. Als je in het menu de optie 'Aminet' kiest, kom je in een zee met software terecht. Je modem is hier als schepnet te gebruiken. Je zou er haast hebberig van worden. De leukste optie vind ik de mogelijkheid om een overzicht van bestanden op te vragen waar een bepaald sleutelwoord in voorkomt. Geef als zoeksleutel het woord 'harddisk' op en je wordt getrakteerd op een komplete lijst met hulpmiddeltjes voor de harde schijf. De programma's die je wilt kopiëren (downloaden heet dat in BBS-jargon) kun je gewoon met de spatiebalk selekteren en in één keer naar je computer kopiëren. Overigens is het wel uitkijken met die hebberigheid: voor je het weet ben je uren aan het spelen. Het Amiga Magazine BBS is weliswaar gratis voor de abonnees, maar de PTT blijkt helaas niet zo vrijgevig.

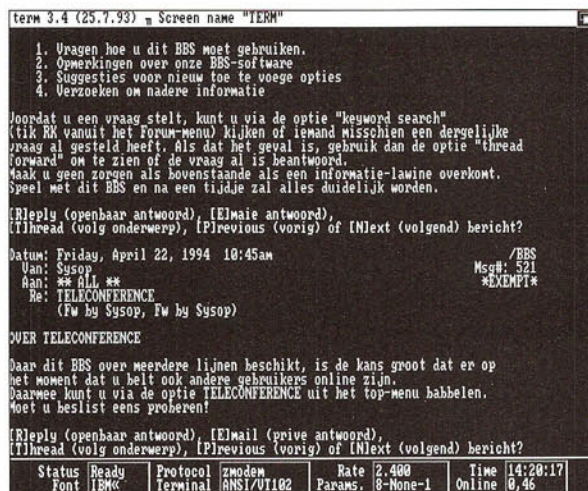
POSTBUS 52

Een ander leuk aspekt van het Amiga Magazine BBS zijn de brieven die je kunt schrijven. Buiten mijn regelmatige koffieuurtje bij de redaktie is het vaak lastig om de juiste personen 'te pakken' te krijgen. Op het moment dat ik bel om iets aan Bert Rozenberg of Ruud Dingemans te vragen, blijken ze net op pad te zijn. (Of ze zeggen: "Dick Vermaas? Zeg maar dat ik er niet ben!"). Door gebruik te maken van de elektronische post van het Amiga Magazine BBS kun je een brief sturen aan de redaktiemedewerkers zonder dat ze aanwezig zijn. Als je de volgende dag kontakt maakt met het BBS (inloggen noemt men dat), staat er meestal netjes een antwoord klaar. Dat gaat veel sneller dan met de gewone post en je hoeft ook geen postzegels bij de buren te lenen. Het is ook mogelijk om een briefje op een soort prikbord te hangen. Zo'n prikbord, in het Amiga Magazine BBS forum genoemd, is voor iedereen toegankelijk. Andere modembezitters kunnen kijken welke briefjes er op het prikbord staan of er zelf ook weer briefjes ophangen. De ene gebruiker stelt een vraag, de andere schrijft daar een antwoord op, een derde is het daar niet mee eens, enzovoort. Voor je het weet heb je een levendige diskussie. En dat is nu net waar zo'n forum voor bedoeld is.

Om te voorkomen dat zo'n prikbord door al die briefjes onoverzichtelijk wordt, hebben ze in het Amiga Magazine BBS verschillende forums. Als je een vraag hebt



Veel bestanden op het BBS zijn samengeperst met PKAmigaZIP. Uitpakken doe je met hetzelfde programma.



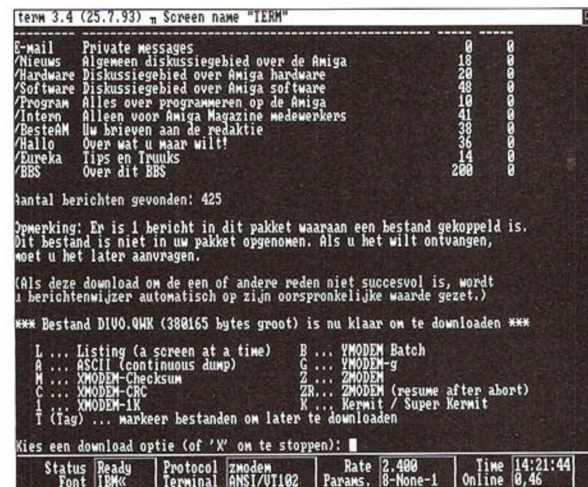
Het lezen van berichten kun je 'online' doen, maar daarmee verhoog je de telefoonrekening aanzienlijk.

```
All Libraries
  Bestand      Grootte  Datum     Omschrijving

A AGMSRECO.LHA   41K 12/20/93 Record sound to hard disk.  New: ARexx
B BACKUPV3.LHA  113K 11/04/93 Intuition Hard drive Backup Program
C BLACKBOX.LHA  1.9K 11/04/92 Hard Drive Scripts for the Black Box Video
D DISKTEST.LHA   37K 06/03/93 Floppy/Hard disk test program
E DKICON.LHA    2.7K 04/25/93 Some nice Floppy, Hard Disk & Ram Disk ico
F DMPATCH.LZH    10K 01/31/94 Patch to install Dungeon Master on hard dr
G FCACHE11.LHA   67K 11/06/93 Hard drive cache
H IDE2AMI4.LHA   79K 12/19/93 How To Connect A 3.5" IDE Hard Disk To An
I KILLAGA2.LHA  5.4K 05/24/93 Run old demos on A1200/4000 hard drives.
J A590.ZIP      4.6K 06/27/94 Recensie A590 harddisk.
K HARDDISK.ZIP   20K 07/01/94 Alles over Amiga-harddisks.
L OMTI.LHA      137K 03/23/93 Software for a harddisk project.
M PASSWORD.LHA   27K 05/05/93 Passwort protection for Harddisk users.
N PCHRDDSK.ZIP  9.8K 07/01/94 Koppel een pc-harddisk aan uw Amiga.
O HARDDISK.ZIP   20K 07/01/94 Alles over Amiga-harddisks.
P A590.ZIP      4.6K 06/27/94 Recensie A590 harddisk.
Q PKZP           73K 09/02/92 Programma om ZIP-bestanden in en uit te pakken.

  BOVENKANT LIJST.    CTRL-N voor volgende pagina,? voor help, X voor einde.
  Verplaats keuzebalk met de pijltjes toetsen of de letters in linker kolom.
RETURN voor extra bestandsinformatie, Markeer met SPATIE, download met CTRL-D.
```

De sleutelwoorden 'hard' en 'disk' geven een komplete lijst met programma's. Via de spatiebalk geef je aan welke je graag wilt ontvangen (downloaden).



De optie 'Download DIVO.QWK' vult een postzak met alle nieuwe berichten.

over de hardware van de Amiga, schrijf je gewoon een bericht op het hardware prikbord. Ook hier moet je uitkijken dat je niet te fanatiek wordt: de kostenteller van de PTT is namelijk onverbiddelijk. Maar ook daar is een oplossing voor.



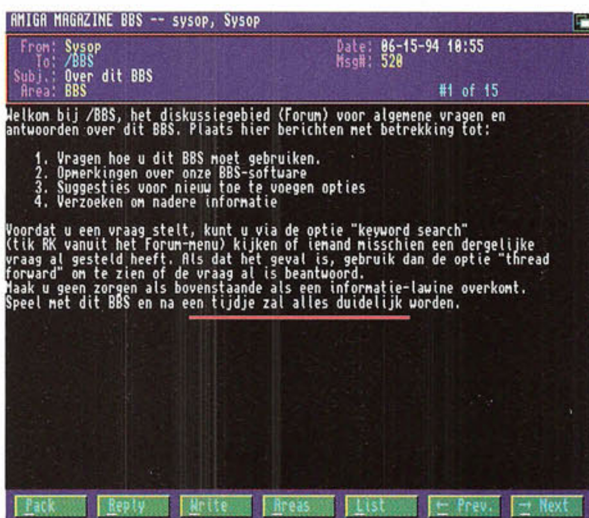
Na het openen van je postzak, meldt QBlue precies het aantal berichten in de verschillende diskussiegroepen.



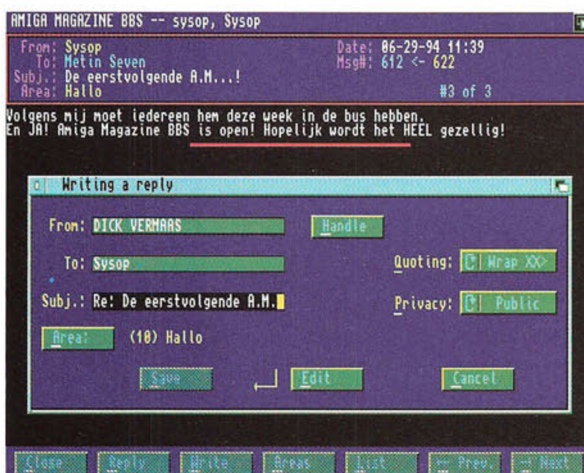
DIGITALE POSTZAK

Op de tweede diskette van de Amiga Magazine Kommunikatieset staat het programma QBlue. Volgens de omschrijving kun je hiermee zowel de openbare berichten als je privé-post lezen zonder dat je direkt kontakt met het Amiga Magazine BBS hebt. Geen kontakt betekent geen telefoonkosten; ideaal dus!
Het gebruik van 'offline mail' (zoals ze dat noemen) is in het begin wat onduidelijk. Als je echter door hebt wat er eigenlijk gebeurt, blijkt het allemaal supereenvoudig. In het hoofdmenu van het Amiga Magazine BBS kies je eerst voor Mail (post en berichten). Vervolgens selekteer je de optie QWK (gebruik offline programma). Daarna wordt het iets lastiger omdat het menu niet helemaal duidelijk is. De optie die nog het meest lijkt op de funktie die ik zoek is Download (ontvang DIVO.QWK pakket), maar wil ik wel een DIVO.QWK pakket? Waarschijnlijk wel.
Op het moment dat ik die funktie aktiveer, gaat het systeem voor mij aan de slag. Het genoemde DIVO.QWK pakket blijkt een soort postzak te zijn. Hierin stopt het BBS zowel de nieuwe brieven uit mijn eigen brievenbus (E-Mail) als de ongelezen briefjes op de verschillende prikborden (forums). Als de postzak gevuld is, kan ik hem naar mijn eigen harde schijf kopiëren (downloaden). Voor het leegschudden van de postzak is geen kontakt met het BBS nodig. Met X <return>, X <return>, X <return>, X <return>, J <return> verbreek ik de verbinding met het Amiga Magazine BBS. Kan dit overigens niet sneller?

Bert: "Ja hoor. Tik op het BBS de regel "/Go Exit" in en het BBS vraagt direkt of je de verbinding wilt verbreken. Een andere mogelijkheid is om bij het downloaden (kopiëren) van je QWK-pakket (postzak) achter de letter van het protokol (b.v. de Z van Zmodem) een uitroepteken te plaatsen. Het BBS verbreekt dan vijf sekonden na het downloaden de verbinding."



Via de Return-toets wandel je door de verschillende berichten.



Antwoorden op een bericht kun je lekker op je gemakje thuis doen, zonder de PTT te spekken.

RETURN OF ED

Voor het leegschudden van de postzak is het programma QBlue op de tweede diskette van de Amiga Magazine Kommunikatieset bedoeld. Met twee muisklikjes op het ikoon start ik dat programma. Via de optie 'open' wijs ik het DIVO.QWK bestand aan. Direkt begint de Amiga de postzak leeg te schudden. Sterker nog: de post wordt ook direkt gesorteerd! In een venster geeft QBlue een overzicht van de inhoud van de postzak: tien berichten in het Nieuws-forum, vijftien in het BBS-forum, enzovoort. Een klets op de Return-toets is voldoende om het eerste bericht op je scherm te krijgen. Elke keer als je daarna op Return drukt, verschijnt het volgende bericht. Eens kijken of ik aan een diskussie mee kan doen. Ik klik met de muis op Reply en in het daarop volgende menu op Edit. Twee sekonden later verschijnt Ed... Aaaarghh! Help! Ik wil m'n eigen editor! Dat zal vast wel ergens in te stellen zijn. Binnenkort eens uitzoeken.
Opvallend is dat ik niet met een lege pagina begin, maar dat de editor al gevuld is met het bericht waar ik antwoord op geef. Elke regel begint echter met ">>". Hieraan kunnen anderen later zien dat het een stukje uit een vorig bericht is. Alle regels die niet van toepassing zijn haal ik weg, hoewel dat met Ed een aardige klus is. Vervolgens tik ik mijn gedachtenkronkels eronder. Met 'Save & Exit' verlaat ik Ed. Terug in QBlue geef ik aan dat ik het bericht wil opslaan. Deze aktie kan ik maximaal vier keer herhalen. Daarna begint QBlue te mopperen dat ik eerst maar eens mij shareware-donatie moet voldoen; QBlue is dat overigens zeker waard!
Met Pack Replies vult QBlue een postzak (nou ja, zakje eigenlijk) met mijn antwoorden. Het bewuste bestand, DIVO.REP, kan ik vervolgens via het modem van mijn harddisk naar het Amiga Magazine BBS kopiëren. Even later vertelt het BBS mij dat de brieven uit mijn pakket op de juiste prikborden geplakt zijn. Dick Vermaas kommuniceert!

STOP

Dit is leuk, dit is verslavend. Hier kan ik nog zeker een pagina of tien over vertellen. Dat vindt de redaktie vast niet goed. Hierdoor komt er deze keer een beetje een abrupt einde aan mijn verslag. Het is ook de eerste keer dat ik mijn artikel kan eindigen met "Wordt vervolgd" en dat is ook wel eens leuk!

Dick Vermaas

U kunt het Amiga Magazine BBS 24 uur per dag bereiken via telefoonnummer **079-618821**.



COMMUNICATOR:

De verwachtingen waren hoog gespannen. Al enige maanden demonstreerde het in Limburg gevestigde bedrijf Eureka op computerbeurzen in binnen- en buitenland de Communicator, een klein kastje dat de CD32 in kontakt brengt met de Amiga computer. De kans om alle mogelijkheden van de CD32 te kombineren met en te besturen vanuit de Amiga lieten wij ons natuurlijk niet ontglippen.

Wat is er leuker dan terugkomen van vakantie en direkt een supernieuwe uitvinding op je buro vinden? Watertandend begon de auteur van dit artikel aan de test. Helaas bleek het doosje van de bijbehorende cd geen schijfje te bevatten. Een telefoontje naar Eureka was voldoende om de service-trein in beweging te zetten. Twee dagen later hadden we alweer een pakje in huis: het bewuste schijfje en een update van de hardware.

Eerst even iets over onze testopstelling: we hebben de Communicator getest in samenwerking met een Amiga 3000 en natuurlijk een CD32. Deze laatste is voorzien van een MPEG-uitbreiding die het afspelen van video-cd's mogelijk maakt.

Het exemplaar van de Communicator dat we bekeken, was één van de eerste produktiemodellen. Aan de bijbehorende software wordt door Eureka nog steeds gewerkt. Het voordeel van het testen van één van de eerste modellen is natuurlijk dat we u snel op de hoogte kunnen brengen van nieuwe technische ontwikkelingen. Er is ook een nadeel: bij bijna elk probleempje dat we aan de makers voorlegden kregen we te horen: 'Dat wordt in de uiteindelijke versie verholpen!'

Dit artikel beschrijft onze ervaringen met het exemplaar dat Eureka ons ter recensie stuurde. De hard- en software die u ontvangt als u de Communicator zelf aanschaft, kan hiervan afwijken.

DO YOU SPEAK HOLLANDS?

Voordat we met de Communicator aan de slag gaan, lezen we eerst braaf de handleiding door. Er wacht ons een kleine teleurstelling. De makers van de Communicator zijn gevestigd in Limburg (Nederland), de redaktie van Amiga Magazine zetelt in Zoetermeer (ook Nederland) en de meeste van onze lezers wonen eveneens in Nederland. Waarom zijn de software en handleiding dan in het Engels? Is het niet mogelijk om die zes A4-tjes (ook) in het Nederlands om te zetten? Biedt een cd-tje niet voldoende ruimte voor een Nederlandse versie van de software? Hallo Eureka! Do you speak Hollands?

EXTRA CENTIMETER

Het aansluiten van de Communicator is eenvoudig: aan de rechter zijkant bevindt zich een plugje dat precies in de aux-uitgang van de CD32 past. Helemaal aanschuiven doet de Communicator echter niet: we houden zeker nog een halve centimeter over. Nu is dat aux-stekkertje ongeveer een centimeter groot en dan is een halve centimeter speling wel erg veel. Daarnaast lijkt Eureka er niet helemaal in geslaagd om de juiste afmetingen te vinden: hoewel de Communicator dezelfde vorm heeft als de CD32, steekt hij er toch bijna een centimeter bovenuit. Jammer, net niet helemaal af.

De koppeling tussen de Communicator en de Amiga-computer is eenvoudig tot stand te brengen: het benodigde seriële kabeltje wordt standaard meegeleverd. Aan de ene kant zit een Amerikaans telefoonstekkertje dat we in de Communicator prikken, de andere kant is voorzien van de gebruikelijke seriële stekker.

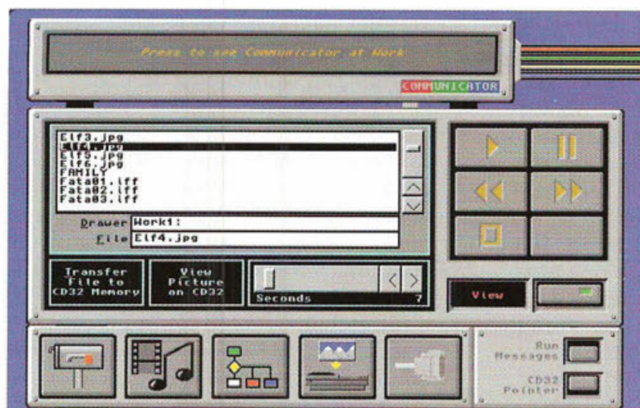
PHOTOLITE

Om de twee verschillende apparaten (A3000 en CD32) met elkaar te laten communiceren zijn natuurlijk twee programma's nodig. De software voor de Amiga wordt netjes op een diskette geleverd, inklusief installatie-script. Na de installatie treffen we twee versies van het hoofdprogramma op onze harde schijf aan: één die op elke Amiga werkt en een grafisch opgepoetst exemplaar dat meer geheugen nodig heeft. Funktioneel zijn beiden gelijk.



Bij het inschakelen van de CD32 verschijnt het menu van de Communicator. Vreemd genoeg zijn de afzonderlijke onderdelen niet direkt te starten.

Tolk tussen Amiga en CD32



Met behulp van de bestandenkiezer selekteren we het plaatje dat we op de CD32 willen bekijken.



Het aantal te kiezen snelheden is wat te optimistisch: als we hoger gaan dan 19200 baud, treden er flink wat fouten op.

De software voor de CD32 bevindt zich natuurlijk op een cd. Dit schijfje bevat verschillende programma's. Zo treffen we zowel een Duitse als een Engelse (geen Nederlandse) versie aan van PhotoLite, de in Amiga Magazine 27 besproken Photo CD software. De kantelfunktie die we in de test van PhotoLite misten, is inmiddels toegevoegd.

MENU ZONDER KEUZE

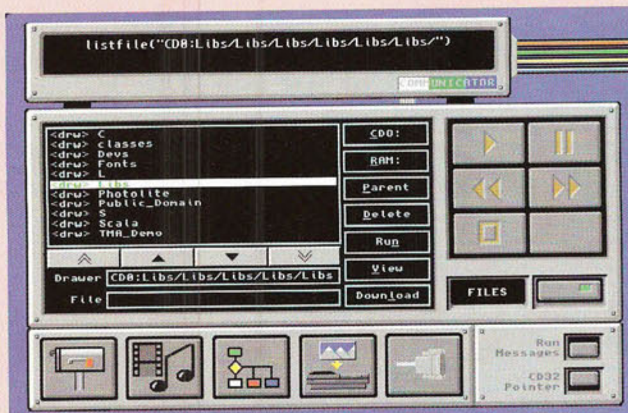
Op het moment dat je de CD32 voorziet van de Communicator-cd en het apparaat vervolgens inschakelt, verschijnt er een menu. Normaal gesproken kun je dan met het keypad de verschillende keuzes op laten lichten. Helaas werkt dat in dit geval niet: we kunnen uitsluitend de muispijl met het keypad besturen. Maar zelfs als we deze boven de juiste keuze positioneren en op de rode knop drukken, start de software niet. In plaats daarvan verschijnt het verzoek om de play-knop ingedrukt te houden terwijl de CD32 zichzelf reset.
Op zich is het natuurlijk wel handig dat je direkt de software van je keuze kunt starten door de juiste knop in te drukken, maar je zou toch zeker verwachten dat dit ook zonder reset vanuit het menu kan. Waar dient anders zo'n menu voor? Volgens Eureka zal de volgende versie van de software die mogelijkheid wèl bieden.

A3000 AGA

Bezitters van een Amiga 500, 2000 of 3000 zijn normaal gesproken niet in staat om AGA-plaatjes te bekijken. Het aantal kleuren dat deze modellen op het scherm kunnen toveren ligt een stuk lager dan bij de Amiga 4000, de A1200 èn de CD32. Deze 'generatiekloof' wordt door de Communicator overwonnen.
Tenslotte is de CD32 voorzien van de AGA-chipset. Als we de Communicator-software op de Amiga starten (het programma op de CD32 staat inmiddels al op opdrachten te wachten), treffen we de optie 'view' aan. Wanneer we deze selekteren verschijnt er een bestandenkiezer waarmee we een plaatje aan kunnen wijzen. Als we daarna de knop 'View on CD32' kiezen, verstuurt de software het plaatje van de Amiga naar de CD32. Voor dit verzenden maakt Eureka gebruik van het in de modemwereld bekende ZModem 'downloadprotocol'. Hierbij wordt het bestand in blokjes gehakt en voorzien van een kontrolegetal. Aan de hand van deze zogenaamde crc-berekening kan de ontvanger (de CD32) kontroleren of het blok zonder fouten is overgekomen. Een verminkt datablok wordt gewoon nog een keer verstuurd.
Helaas blijkt de Amiga niet al te snel met de CD32 te communiceren. Standaard staan de seriële poorten ingesteld op 9600 baud, waarmee een snelheid van ongeveer 900 bytes per sekonde wordt bereikt. Gelukkig biedt de software de mogelijkheid deze snelheid aan te passen. Als we de 'baudrate' op 19.200 bits per sekonde zetten blijkt de transmissiesnelheid inderdaad te verdubbelen. Nogmaals vertweevoudigen van de baudrate heeft echter geen effekt: er treden dan zoveel fouten bij het versturen van files op dat de effektieve snelheid niet boven de 1800 bytes per sekonde komt.
Nadat het bestand van de Amiga naar de CD32 getransporteerd is, start de CD32 het programma Viewtek dat het plaatje op het scherm tovert. Op zich werkt dit naar behoren, maar we ontdekten toch een aantal minpuntjes. In de eerste plaats kontroleert de Amiga-software niet of het bestand dat we willen versturen wel op het scherm van de CD32 te tonen is. Als we bijvoorbeeld op een bestand van een verkeerd type klikken, komen we er minuten later pas achter dat Viewtek het plaatje niet op het scherm kan toveren.
Dit is met name storend omdat kontrole vooraf heel goed mogelijk lijkt. Alleen moet je daarvoor de beschikbare datatypes niet pas op de CD32, maar al op de Amiga langslopen. Zoals Eureka de software levert, bevinden de datatypes zich alleen op cd.
Een ander gemis is dat we niet in staat worden gesteld om in één keer een lijst met afbeeldingen aan te wijzen: we kiezen er één, sturen deze naar de CD32 en kunnen dan pas de volgende kiezen. Niet echt geschikt om een slide-show samen te stellen.
Het grootste probleem deed zich echter voor gedurende de data-overdracht. Tijdens het versturen van plaatjes ging er ongeveer een op de tien keer iets fout. Als het transfer-protokol ZModem daar geen raad mee weet, staat de boel vast. ZModem blijkt met geen mogelijkheid te onderbreken.

CD-ROM SPELER

Tot zover het verkeer van Amiga naar CD32. Maar de andere weg is net zo interessant. De CD32 bevat immers een cd-speler die we dolgraag aan onze Amiga willen koppelen. Ook hier komt de Communicator ons te hulp. Het is helaas niet zo dat de cd-speler als ikoon op de Workbench van de Amiga verschijnt, maar met de bijgeleverde software zijn we wel in staat om bestanden van cd's naar de Amiga te halen.
Als we op de Amiga de optie 'Files' selekteren, verschijnt de bestandenkiezer. Met de knop 'CD0' vragen we een overzicht op van de cd. Vervolgens kiezen we het bestand waarin we geïnteresseerd zijn en klikken op de download-knop. Net als bij het versturen van afbeeldingen gebruikt de



Doordat de opdrachten voor de CD32 soms niet aankomen en de software dit niet kontroleert, ontstaan er regelmatig vreemde dingen. Bovenin is te zien welk pad hierdoor ontstaan is.

Communicator hier ZModem. En net als bij de afbeeldingen is het ook hier niet mogelijk om meerdere bestanden te selekteren. Zelfs het gebruik van wildcards (iets heel gewoons voor ZModem) wordt niet ondersteund. Jammer, want als we nu de lade met datatypes van een cd willen plukken, klikken we ons de blaren.

Daarnaast liep ook hier de communicatie wel eens in het honderd. Af en toe praten de Amiga en de CD32 langs elkaar heen. Als we bijvoorbeeld op de 'root' van de cd een lade selekteren en zonder even te wachten weer op een andere lade klikken, raakt de software danig van slag. De bestandenkiezer toont dan nog steeds de root en zowel de eerste als de tweede lade komen in het zogeheten zoekpad terecht.

Een alternatief is het meegeleverde shareware programma Twin Express dat wèl in staat is om een komplete lade te versturen. Het nadeel van Twin Express is echter weer dat je het niet met de muis kunt bedienen. Niet dat het gebruik moeilijk is, maar toch klikken we liever met de muispijl op een lade dan dat we op het toetsenbord 'Copy ~LIBS:* RAM:' in moeten tikken.

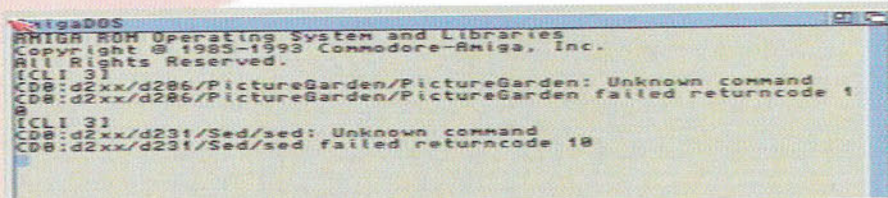
TOETSENBORD

Naast de aansluitingen die we nodig hebben om de Communicator met de CD32 en de Amiga te verbinden, treffen we op het kastje nòg een aantal plugjes aan. Aan de zijkant zijn dit de Midi (In, Out en Thru) konnektors. Aan de voorkant van de Communicator kunnen we een toetsenbord aansluiten. Hiervoor mogen we zowel een ramplank van de A2000 als die van een A4000 gebruiken. Een toetsenbord is met name handig als we op de CD32 software willen starten waarbij we iets in moeten tikken.

De CD-ROM van de Communicator bevat een komplete Workbench. Als we tijdens het opstarten van de cd de gele knop van de CD32 ingedrukt houden, verschijnen na verloop van tijd de bekende menubalk en de ikonen.

Vervolgens kunnen we de cd vervangen door een andere, bijvoorbeeld de Gold Fish cd met het verzameld werk van Fred Fish. De CD32 herkent de nieuwe schijf direkt en zet een ikoon op de Workbench. Als we daar met de 'muis' op klikken, krijgen we netjes een inhoudsoverzicht van de cd. Een paar lades 'dieper' komen we een programma tegen dat we graag willen starten. Muispijl erboven, tweemaal de rode knop indrukken en...de CD32 vraagt om 'Volume Communicator'. Gold Fish cd eruit, Communicator cd erin en...de CD32 vraagt om de Gold Fish cd. Aarrgghh! Dit doet ons denken aan de tijd dat we een Amiga 500 met één diskdrive hadden, maar dan trager!

Eens kijken of we dat beter op kunnen lossen. In de Communicator software op de Amiga komen we bij de optie Files de mogelijkheid tegen een programma te starten. Dus starten we de CD32 met de Communicator cd en de Amiga met de Communicator-software, stoppen de Gold Fish cd in de CD32, zoeken op de Amiga het gewenste programma op en kiezen RUN. Helaas, ogenblikkelijk meldt de CD32 dat hij het kommando niet kent. De manier om al deze problemen te omzeilen lijkt voor de hand te liggen: gewoon de CD32 met de Gold Fish cd opstarten. Dit blijkt echter niet te werken. Ook een oudere Fish-cd, die het op de CDTV uitstekend doet, laat het afweten.



Onze poging om software op cd vanaf de Amiga te starten, levert helaas direkt een foutmelding op.

WIPES

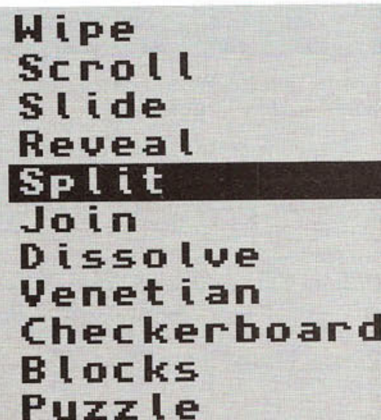
De Communicator-software is ook in staat om teksten over CD32-beelden heen te leggen. Met de software op de Amiga kunnen we twee tekstschermen definiëren. Een nette schermovergang (wipe) zorgt ervoor dat de ene tekst de andere vervangt.

Het invoeren van tekst verloopt supereenvoudig: gewoon de cursor plaatsen en op het toetsenbord rammelen. Vervolgens bepalen we de kleur van de tekst en de achtergrond, de 'doorzichtigheid' van de tekst en één van de twaalf wipes waarmee het scherm ten tonele moet verschijnen. Het is helaas niet mogelijk om andere lettertypes, stijlen of groottes te kiezen.

Als alles naar onze zin is, klikken we met de muis op de play-knop en de wijzigingen worden aan de CD32 doorgegeven. Als we geluk hebben tenminste: tijdens de test moesten we vaak meerdere malen op de button klikken om de CD32 van nieuwe informatie te voorzien. Erger: het gebeurde nogal eens dat het stuurprogramma op de Amiga weigerde muis-opdrachten te accepteren. De enige manier om weer met de CD32 te communiceren was in zo'n geval de A3000 resetten en de software opnieuw starten. Tot overmaat van ramp bleek de save-optie niet te funktioneren. Er zit wel een button, maar de informatie wordt niet opgeslagen.

MPEG MOTION

Eén van de leuke dingen van een CD32 is dat je er video-cd's mee af kunt spelen (mits hij voorzien is van een MPEG-cartridge). Op video-cd's past zo'n zeventig minuten film. Mede doordat andere fabrikanten ook video-cd spelers op de markt brengen, groeit het aantal speelfilms op cd gestaag. Ook de kosten om zo'n cd te (laten) maken zijn zeer acceptabel geworden. Steeds meer bedrijven schaffen een MPEG-board aan waarmee ze zelf MPEG-tracks kunnen produceren en laten het resultaat op cd vastleggen. Met name voor deze groep professio-



De twaalf verschillende wipes staan borg voor een afwisselende overgang van het ene beeld naar het andere.



Eén van de krachtigste opties van de Communicator is het afspelen van MPEG-tracks op een video-cd en deze van extra tekst voorzien. Hierdoor ontstaat een uiterst krachtig presentatiemiddel.



Zowel Scala als Media Point hebben de Communicator geadopteerd. Voor beide pakketten zijn drivers beschikbaar.

nele gebruikers zijn de MPEG-mogelijkheden van de Communicator om van te smullen. Dezelfde software waarmee we de teksten naar de CD32 sturen, kunnen we ook gebruiken om een audio- of videotrack te starten. Daarvoor vertellen we de CD32 nauwkeurig waar hij moet beginnen en ophouden. Met een beetje geluk start de videotrack dan bij de volgende wipe.

Bij de eerste twee video-cd's die we proberen (gemaakt door Philips) lukt dit echter niet best: nadat we de Communicator de opdracht geven een MPEG-track te starten of door te spoelen, moeten we een volle minuut wachten voordat er iets op het scherm van de CD32 gebeurt. Een paar keer vooruit of terug spoelen en je bent zo een kwartier verder. Volgens Eureka wordt dit veroorzaakt doordat de Philips video-cd's niet helemaal aan de standaard voldoen. Vreemd genoeg heeft de interne software van de CD32 er geen problemen mee: daar betekent 'Start' dat we bijna direkt beeld krijgen. Gelukkig doen deze eigenaardigheden zich niet voor als we een voor de CD32 vervaardigde video-cd gebruiken. Daarmee leent de Communicator zich uitstekend als professioneel presentatiesysteem.

MEDIA-SCALA-POINT

De mogelijkheden van de Communicator-software op de Amiga beperken zich tot het afspelen van een audio- of MPEG-track en daar gelijktijdig verschillende teksten overheen plaatsen. Voor grote presentaties gebruiken we natuurlijk een gespecialiseerd pakket zoals Scala of Media Point. Gelukkig hebben de ontwikkelaars van deze programma's de Communicator al 'geadopteerd': voor beide pakketten zijn drivers verkrijgbaar. Dit betekent dat bijvoorbeeld Scala in staat is om een presentatie op het scherm van de A3000 te toveren en hierbij tevens het beeld of geluid van de CD32 kan gebruiken.

KONKLUSIE

De Communicator is een knap staaltje elektronisch vernuft. We mogen er best trots op zijn dat deze uitvinding uit Nederland komt. Aan de software mankeert echter nog teveel om het geheel een plezierig werkende uitbreiding te noemen. De meeste problemen worden veroorzaakt doordat de software op de Amiga wel opdrachten naar de Communicator stuurt, maar niet kontroleert of ze ook aankomen en uitgevoerd worden. Aan bijna elk onderdeel van de software mankeert wel iets. Tijdens onze kennismaking hebben we veel te vaak de CD32 en A3000 moeten resetten. De hardware lijkt in orde, maar aan de software moet nog heel veel gesleuteld worden.

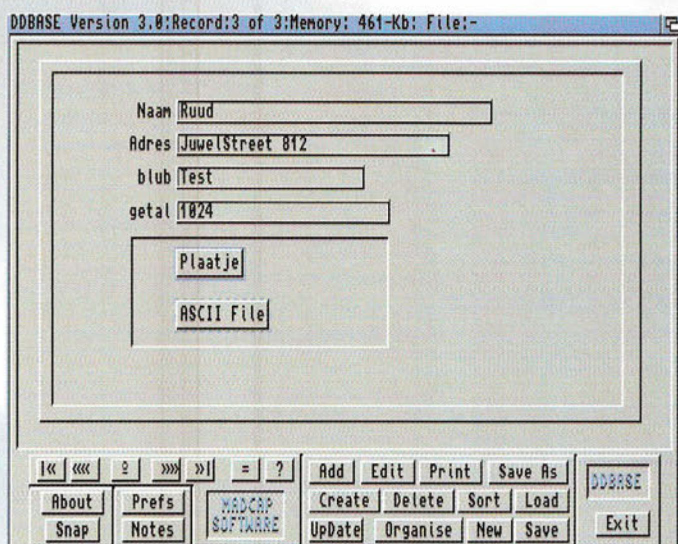
Bert Rozenberg

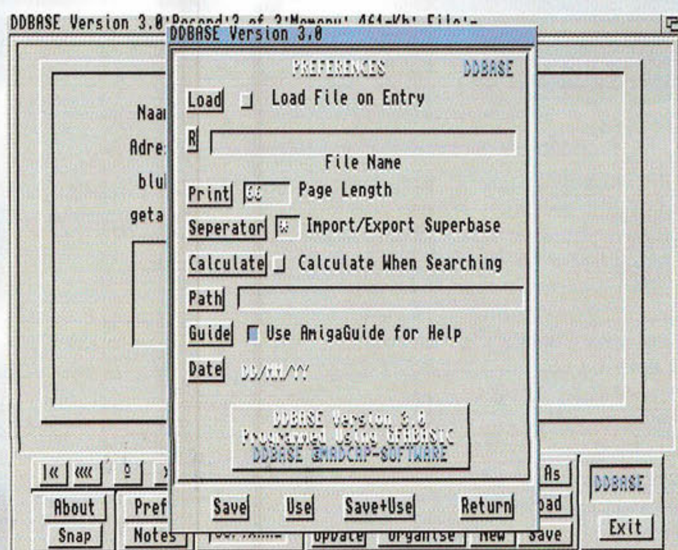
Produkt: The Communicator
Prijs: ƒ 285,-
Informatie: Computer Services Eureka
Telefoon: 046-370800

Eureka deelde ons na de test mee dat een flink deel van onze kritiek in versie twee van de Communicator-software is weggepoetst. De gebruiker kan inmiddels de verschillende onderdelen vanuit het menu starten. Tevens is het mogelijk om aan te geven welk programma de CD32 automatisch moet starten. Deze keuze wordt in het vaste geheugen van de CD32 opgeslagen.
Erg belangrijk is de toevoeging van SerNet, waardoor de CD-speler als een CD0: device vanuit de Amiga te benaderen is.
De update van de Communicator-software wordt tegen kostprijs verstrekt.

Voor de programma's op DPD-disk 34 past gezien de prijs alleen het etiket 'voortreffelijk'. Het schijfje is gewijd aan twee opmerkelijke pd-pakketten voor programmeren en bestandsbeheer. We beginnen met de laatstgenoemde kategorie.
Databaseprogramma's behoren al van oudsher tot de belangrijkste computerapplikaties. Op de Amiga groeide vooral Superbase van Precision Software uit tot het standaardpakket op dit gebied. Met name de mogelijkheden om verzamelingen teksten, plaatjes en geluiden op een eenvoudige manier te beheren droegen bij tot dit succes. In het public domain kende het programma lange tijd zijns gelijke niet. Daar is nu verandering in gekomen: **'DDbase'** van Peter Hughes benadert de kapaciteiten van Superbase 2 en steekt deze in sommige opzichten zelfs naar de kroon. (Het veel grotere en duurdere SB Pro 4 laten we hier even buiten beschouwing.) DDbase blijkt makkelijk met de muis te bedienen en heeft eigenschappen die zelfs in zijn commerciële broertje ontbreken. Toch lijkt het pakket erg op Superbase; zoveel zelfs, dat we gerust van een 'PD-kloon' mogen spreken. Maar wel eentje met een eigen karakter. Het programma is geschreven in GFA-BASIC (!) en later uiteraard gecompileerd om snelheid te winnen. Aan de hardware stelt het geen al te hoge eisen. Een Amiga met Kickstart 2.04 of hoger en één Megabyte geheugen volstaat voor DDbase. (Wel vertraagt het programma andere pakketten die op de achtergrond lopen vrij sterk. Bovendien voelt het pakket zich feitelijk alleen thuis in medium resolutie.) Een harddisk hebben we voor het draaien van DDbase niet nodig, al komt die uiteraard wel van pas.



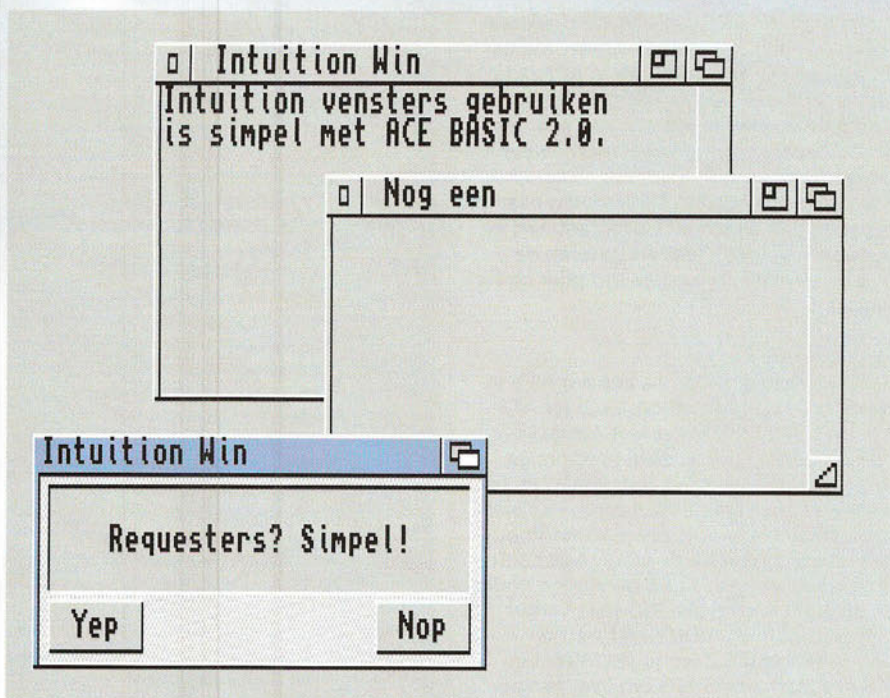


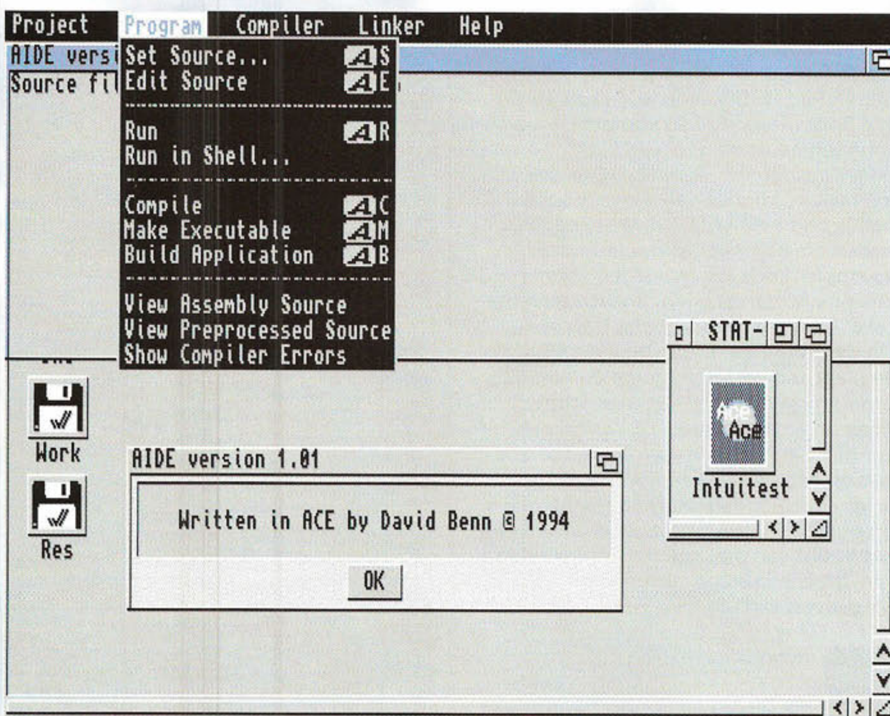


Qua bediening en indeling lijkt het programma het meest op Superbase. De bekende 'videoknoppen' (vooruit, stop en achteruit) zijn ook in Peter Hughes' pakket aanwezig. Uiteraard komen de basisfunkties eveneens overeen. Het invoeren van gegevens en het bladeren door de achtereenvolgende records verloopt op vrijwel dezelfde manier als bij andere database-programma's. De gebruiker kan de meeste funkties via de muis bedienen. Opmerkelijk in DDbase zijn echter de mogelijkheden om de lay-out van het invoerscherm te bepalen. Zelfs Superbase beschikt niet over voorzieningen van dit kaliber. We kunnen elk veld (bijvoorbeeld naam, adres, funktie) voorzien van een gadget-knop of een kader en die op een willekeurige positie plaatsen; de gebruiker konstrueert dus zelf het uiterlijk van de database. Het programma voorziet zelfs in meerdere typen gadgets. Uiteraard gebeurt één en ander vrijwel volledig met de muis, wat de bediening vergemakkelijkt.
DDbase is vooral sterk in het beheren van niet al te grote of gekompliceerde verzamelingen. Voor 'zware' toepassingen met boekhoudkundige accenten leent het programma zich minder, omdat de reken- en zoekmogelijkheden niet zo uitgebreid zijn als in Superbase. Wel kunnen we ook in DDbase IFF-plaatjes of ASCII-teksten in de database opnemen. Op dit punt is de bediening van het gratis (!) pd-programma zelfs logischer dan van zijn commerciële tegenhanger. Daarnaast kan DDbase ook ASCII- en Superbase-databestanden lezen en exporteren, wat vooral bij de uitwisseling van gegevens met andere computers voordelig uitvalt. Peter Hughes' freeware-programma is dan ook een aanrader voor wie nog zoekt naar een ongekompliceerd database-pakket. Toeters en bellen ontbreken, maar voor het beheren van bijvoorbeeld pd- of IFF-verzamelingen heeft DDbase meer dan genoeg power in huis.

B-ACE-IC

ACE van David Benn is het laatste jaar stilletjes uitgegroeid tot één van de opmerkelijkste public domain-pakketten in omloop. Deze freeware Basic compiler heeft zowel beginnende als ervaren programmeurs iets te bieden. We durven zonder meer te stellen dat ACE 2.0 een interessant alternatief is voor AMOS en een komfortabel 'testplatform' voor assembler-wizards. Gezien de prijs van ƒ 0 en de bijzonder eenvoudige bediening (met de muis) kan het naar ons idee nooit kwaad om er in elk geval even een blik op te werpen. En er gaat meer schuil achter ACE dan de korte omschrijving ('een kompleet compilerpakket dat van Basic-listings uitvoerbare programma's maakt') doet vermoeden.
In de eerste plaats is er de kompatibiliteit met AmigaBasic. Deze door Microsoft geschreven variant op de populairste instap-programmeertaal, die tijdenlang bij elke Amiga werd geleverd, leek eer-





tijds vrijwel uitgestorven. Dankzij ACE kan ze echter aan een heel nieuw leven beginnen. Lang verstofte kennis - ongetwijfeld ook bij veel van onze lezers - krijgt met dit pakket weer een kans. En tegelijkertijd, dankzij tientallen nieuwe opties, een stevige impuls. We zullen daar even wat dieper op ingaan.
Strikt genomen is ACE 2.0 geen AmigaBasic-compiler. De auteur streeft wel naar kompatibiliteit met deze versie van de Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code en het pakket slikt dan ook menige ASCII AmigaBasic-listing. ACE kan echter meer. Het pakket voegt ongeveer veertig nieuwe kommando's aan het lijstje van Microsoft toe. Daarnaast werkt ACE onafhankelijk van de AmigaBasic-interpreter. Dat vaak trage en onhandige programma hebben we niet meer nodig: programma-listings tikken we nu gewoon via onze favoriete editor of tekstverwerker in. Via de muisgestuurde 'schil' om ACE, 'AIDE' genaamd, hoeft de gebruiker daarna alleen maar de ASCII-listing te kiezen en de optie 'make executable' te selekteren. De rest gaat vanzelf, want de auteur heeft naast de compiler ook de verder benodigde onderdelen (A68K en Blink, beide public domain) kant-en-klaar bij het pakket gevoegd. Het opzetten van het geheel valt daardoor erg mee. Alles in de juiste directory's plaatsen en vier assigns uitvoeren is feitelijk voldoende. En na het compileren heeft ACE van onze listing meteen een uitvoerbaar programma gemaakt, desgewenst kompleet met ikoontje.

NIEUWE KOMMANDO'S

De software die ACE uitpoept werkt onder alle Kickstarts vanaf 1.3 en is uiteraard heel wat sneller dan in de AmigaBasic interpreter. Afhankelijk van de inhoud gaat ons Basic-programma er na het compileren qua tempo zo'n dertig tot driehonderd procent op vooruit. De eenvoud èn de grote snelheidswinst maken ACE tot een interessante test- en ontwikkelomgeving, ook voor ervaren programmeurs. Die kunnen tevens profiteren van de nieuwe mogelijkheden om library's en assembler-kode rechtstreeks in ACE-listings te gebruiken.
Deze opties beslaan overigens slechts een klein deel van de nieuwe kommando's die David Benn's compiler-annex-programmeertaal in huis heeft. Ten opzichte van AmigaBasic is ACE 2.0 bepaald luxueus. En zelfs in vergelijking met AMOS komt dit pd-pakket soms sterker uit de bus. Vooral als het aankomt op multitasken en het programmeren van applikaties die gebruik maken van Intuition, het venstersysteem van de Amiga, scoort ACE vrij hoog. (Zie listing en plaatje.) AmigaBasic had vroeger al de WINDOW- en MENU-kommando's voor het aanmaken van respektievelijk vensters en menu's. David Benn's pakket voegt daar MSGBOX, FILEBOX en INPUTBOX aan toe. Met het eerstgenoemde kommando kunnen we gewone ('Doorgaan? Ja/Nee') requesters oproepen. INPUTBOX en INPUTBOX$ dienen respektievelijk voor numerieke of stringvensters ('Vul uw naam in; OK/Cancel'). FILEBOX tenslotte roept onder Workbench 2.0 of hoger Commodore's standaard ASL filerequester op, waarmee we een bestand kunnen kiezen. Onder Workbench 1.3 gaat ACE na FILEBOX op zoek naar de bekende ARP-library. De requester die daar zit ingebouwd, doet dienst als vervanger voor ASL. Afgezien van ARP onder 1.3 hebben ACE-programma's overigens geen bijzondere (public domain) library's nodig.
Naast requesters en menu's voorziet Benn's compiler verder in mogelijkheden tot definitie van gadgets en schermen via de GADGET- en SCREEN-kommando's. Ook 'turtle graphics', bekend van de programmeertaal Logo, zijn present. De van AmigaBasic bekende grafische instrukties als CIRCLE, LINE, PAINT en AREAFILL breiden het aantal mogelijkheden nog sterker uit. Alleen een kommandoset voor het manipuleren van bobs en sprites ontbreekt nog aan het geheel. ACE leent zich daardoor minder voor het schrijven van snelle aktiespelen, maar verder blijkt de compiler grafisch goed uitgerust. In de nieuwste versie zijn ook kommando's om plaatjes te laden en te bekijken aanwezig. Daarmee laat ACE het op dit punt nogal zwakke AmigaBasic definitief achter zich. Voor het werken met spraak en geluid heeft het pakket de kommando's SOUND, WAVE, BEEP en SAY van Microsoft overgenomen. Ook hier zijn de mogelijkheden van ACE echter net wat uitgebreider dan in AmigaBasic zelf. Dat geldt eveneens voor het aktiveren van externe programma's (via de instruktie SYSTEM) of het opnemen van C- dan wel assembler-kode

in Basic-listings. Daarvoor staan de meer ervaren programmeurs onder meer de kommando's ASSEM, ALLOC, CALL en EXTERNAL ter beschikking. ACE-programma's kunnen in de CLI bovendien parameters meekrijgen via de instrukties ARG$ en ARGCOUNT.

VANUIT TASMANIË

Het gebruik van regelnummers en het vaak gevreesde GOTO is in David Benn's Basic-versie praktisch overbodig. Naast de standaard instrukties als WHILE..WEND en IF..THEN..ELSE voorziet ACE onder meer in REPEAT..UNTIL, CASE..END CASE en uiteraard diverse ON... en GOSUB-kommando's om naar procedures te springen. Al met al is het mogelijk om redelijk gestruktureerde programma's in ACE-Basic te schrijven. Syntax- of andere schrijffouten vangt de compiler voor het assembleren netjes op. Dankzij het menugestuurde AIDE kan de gebruiker bovendien met één muisbeweging meteen zien in welke regel(s) er iets mis is gegaan.
ACE is nog niet honderd procent compatible met AmigaBasic. Daarvoor ontbreken nog ongeveer dertig kommando's aan het geheel. Een groot deel daarvan is echter specifiek toegesneden op de Microsoft-interpreter zelf, zoals RUN, SAVE en NEW. De gebruiker heeft die in ACE niet meer nodig. Voor een compiler zijn ze feitelijk overbodig; aan het restant wordt volgens de auteur gewerkt. Daarnaast heeft ACE voor ervaren programmeurs nu al diverse foefjes in huis die AmigaBasic laten verbleken. We noemen recursie, SUB's met return-kodes, kontroleren van de Kickstart-versie en een hele set SERIAL-kommando's voor het programmeren van de seriële poort. Ook de dokumentatie van het geheel liegt er niet om. De Engelstalige handleiding is behoorlijk kompleet en kan bovendien rechtstreeks vanuit AIDE worden opgevraagd.
Daarnaast levert de auteur diverse voorbeeldprogramma's bij ACE. Die blijken niet alleen handig om 'de kunst af te kijken' maar geven tevens een aardige indruk van wat er met deze Basic-variant zoal mogelijk is. Naast AIDE zelf heeft David Benn onder meer een klein neuraal netwerk, een 8SVX sample-speler, fractal- en astronomie-programma's in ACE gefabriceerd. Vanuit Tasmanië meldde hij Amiga Magazine te werken aan een nog groter aantal programmeervoorbeelden om het beginners in komende versies nog makkelijker te maken. Te oordelen naar het stijgende aantal ACE-programma's in het public domain hebben anderen de voordelen van zijn huidige compiler alvast ingezien.

MEGAWARE

Het mag duidelijk zijn: na een aantal testweken zijn we erg enthousiast over ACE 2.0. Dit freeware-pakket laat AmigaBasic op veel punten achter zich. In sommige opzichten overtreft het zelfs AMOS en het soms wat cryptische Blitz Basic 2. Het pakket is stabiel en werkt zowel vanaf floppy's als vanaf een harde schijf. ACE heeft bovendien slechts 512 Kb geheugen nodig en kan met vrijwel alle Kickstart-versies overweg. (Alleen AIDE werkt slechts onder AmigaDOS 2 en hoger. Weer een reden voor 1.3-bezitters om over te stappen, nog afgezien van het feit dat de machine er veel minder crashgevoelig van wordt.) Voor beginners is de relatief grote toegankelijkheid van ACE en de kompatibiliteit met de bekende Microsoft-versie van Basic uiteraard een voordeel. Ervaren programmeurs die snel een kant-en-klaar onder Intuition werkend programma willen maken, kunnen van deze compiler ook profijt hebben. De diverse mogelijkheden om aan ACE-listings later C- en assembler-kode toe te voegen vormen, zoals de Britten zeggen, 'the icing on the cake' - nèt dat laatste toefje slagroom.
Op de resterende Kilobytes van DPD-disk 34 plaatsten we het handige Commodity-programma 'Findfile' van Russ Steffen. Zoals de naam al aangeeft kan de gebruiker hiermee snel een (hard)disk doorzoeken op bepaalde bestandsnamen. Het programma ondersteunt uiteraard jokers oftewel 'wildcards'. Vroeger of later komt het beslist van pas voor het terugvinden van dat éne bestand tussen al die Megabytes van tegenwoordig.

Ruud Dingemans

PS. De auteur van ACE blijft graag op de hoogte van wat er zoal in zijn programmeertaal is ontwikkeld en wij steunen hem daarbij. Als u programma's heeft ontwikkeld in ACE-Basic: stuur ze (met source) naar de redaktie. De mooiste komen in aanmerking voor plaatsing op een DPD-disk. Via ons BBS kunnen we uw vragen en produkties bovendien naar David Benn doorsturen.

```
REM ACE BASIC 2.0 voorbeeld
zz=1

window 2,"Intuition Win",(60,60)-(350,150),31
on window goto kqit : REM Klik op sluit-gadget eindigt
window on           : REM Aktiveert o.m. sluit-gadget
window output 2
print "Intuition vensters gebruiken"
print "is simpel met ACE BASIC 2.0."

window 3,"Nog een",(100,100)-(360,180),31
window output 2

riz=msgbox("Requesters? Simpel!","Yep","Nop")
if riz=0 then kqit

while zz=1 : REM Dummy-loop voor 'event trapping'
sleep      : REM ofwel bemerken van een muisklik
wend       : REM Sleep kost bijna geen CPU-tijd.

kqit:
window close 3
window close 2
end
```

DE DPD-SERIE

DPD 0:	PD Utilities (Diskmaster, Powerpacker, AZ editor, MED, VirusX 4.01 ARTM, Atool, Imagelab)
DPD1:	Demo's (RSI Cebit, A trip to Mars, Materialized, YumYum)
DPD 2:	Walker Demo II
DPD 3:	Star Trek PD spel (Tobias Richter versie, 2 disks)
DPD 4:	A64 Commodore 64 emulator
DPD 5:	PD Tekstverwerkers (AmigaFox, Textplus, MachII)
DPD 6:	Crusaders "Bacteria" demo
DPD 7:	PD utilities (Sid, Pcopy, Msh/Messydos, Multidos, PvL viruskiller, FlashDisk)
DPD 8:	Red Sector Megademo (2 disks)
DPD 9:	Games/ Utilities (DragonCave, Qbase, Visicalc, FastBlit)
DPD 10:	Demo's (Coma, Follow Me, PoiPoi, My room, Nice)
DPD 11:	Phenomena's "Enigma" demo
DPD 12:	Decay's "Simpsons" demo
DPD 13:	PD utilities (Imploder, Printstudio, Scenery, Picsaver, Hamsharp)
DPD 14:	"Global Trash" demo van The Silents
DPD 15:	"Ray of Hopell" demo van Majik 12
DPD 16:	PD utilities (Menutool V2.1, NComm, AZcomm en Term 2,2)
DPD 17:	PD Games en utilities (DRip, Llamatron, Sysinfo, System Information, P-reader, Soundstudio)
DPD 18:	"Virtual World" demo van Thomas Landspurg
DPD 19:	Freepaint, SampleMaker, ToolsX, View80, BootX, Viruschecker
DPD 20:	FullView, Multiplayer, PC-Task, Startclick, The Probe Sequence"-demo
DPD 21:	Snoopdos, Addassign, HamLab Plus 2.06, TIC
DPD 22:	Magician II, Microbes, Degrader
DPD 23:	"Hardwired" demo van Crionics en The Silents (2 disks)
DPD 24:	Powersnap, Showwp(g), TextWeasel, ReOrg, Viewtek, AIBB, "The Tetris Intro" demo
DPD 25:	Overload II, demo van Jetset
DPD 26:	CpuBlit, Rend, Melt, CLIquake, Mouse Bounce, Booo
DPD 27:	MAXsBBS, Cybernetix, Menutool, TrikTrak
DPD 28:	Digital Illusion, DiskSalv 2, MultiTool II, Diskmate
DPD 29:	"FIM" demo van Darkness, Wibble World Giddy, Multiview datatypes
DPD 30:	"Boing"demo, "Planet Groove" demo, Amiga Trek, Blazemonger, BattleCars, Pprefs
DPD 31:	Q-Blue, LX, Megaball, KingCON
DPD 32:	MathPaint, GadToolsBox, FastJPEG
DPD 33:	Navigator, VirtualMemory, Surf, Qmouse, The Guru, MPEG-player, PolyFit, Soundmachine, ZNYK.
DPD34:	DDbase, ACE-Basic, Findfile.

De DPD-serie is alleen bestemd voor abonnees. De schijven kosten f 10,- (190 BF) per stuk. Voor DPD 3, 8 en 23, die uit twee schijven bestaan betaalt u f 17,50 (330 BF). Er zijn geen bijkomende verzend- of administratiekosten.
Maak het juiste bedrag over naar:
postgiro 1033172
t.a.v. AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
onder vermelding van de gewenste produkten.
Voor België:
postgiro 000-1600488-85
t.a.v. AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

TOP-DOWN PROGRAMMEREN IN AMOS

Amiga Magazine heeft een warm hart voor Nederlandse programmeurs. Daarvan kunnen er wat ons betreft niet genoeg zijn. Zonder slimme programmeurs kunnen we geniale programma's immers vergeten. Het is dus in ieders belang om programmeren op de Amiga te stimuleren.
De eerste taal die in aanmerking komt als je de Amiga wilt leren beheersen is Basic. Het vervelende is dat de meeste Basic-kursussen u als een beginneling behandelen. De eerste les leert u uw naam op het scherm printen en in de tweede les behandelt men een programma dat priemgetallen berekent. Gaap! Geen wonder dat de meeste mensen afhaken.
Amiga Magazine kiest een andere manier om u Basic te leren. In plaats dat we de stof stapje voor stapje moeilijker maken, springen we meteen middenin de problemen. Vergelijk het met autorijden. U mag vanaf de eerste les sturen. Dat maakt autorijles zo leuk. En waarom zou dat met programmeren ook niet zo kunnen gaan?

Bouw uw eigen databasemanager!

DEEL 3: Een muisgevoelig menu

In de eerste twee afleveringen uit deze kursus bouwden we in grote lijnen een programma dat adressen beheert. We maakten routines om adressen in te voeren, er doorheen te bladeren, ze te bewaren, te laden, te veranderen, te wissen, erin te zoeken en ze te sorteren.
Wie die eerste afleveringen gemist heeft: het programma waarmee we vorige keer eindigden en deze keer beginnen staat op onze servicediskette.
Deze keer gaan we wat aan de vormgeving van de databasemanager doen. Alle benodigde funkties zijn nu immers aanwezig, maar erg gebruiksvriendelijk is het een en ander nog niet. Dat moet beter kunnen op een Amiga! Maar voor we daaraan beginnen, werken we eerst een paar kleine ergernisjes weg.

FRAAIER OP ZOEK

Eigelijk waren we achteraf niet zo tevreden over onze procedure 'ZOEKEN'. Hij 'kwakt' de gegevens uit de kaartenbak zomaar op het scherm, terwijl de procedure 'BLADEREN' dat veel netter aanpakt. Vandaar dat we hem snel vervangen.

```
Procedure ZOEKEN
  Input "Wie zoekt u? ";ZOEK$
  For K=1 To HOOGSTE
    If Lower$(ZOEK$)=Lower$(NAAM$(K))
      Print
      Print "    Kaartnummer: ";K
      Print "           Naam: ";NAAM$(K)
      Print "          Adres: ";ADRES$(K)
      Print "   Pc & Woonpl: ";PC$(K);"   ";WPL$(K)
      Print "       Telefoon: ";TEL$(K)
      Print "     Geb. Datum: ";GEB$(K)
      Print "Bijzonderheden: ";BIJZ$(K)
      Print : Input "Druk op <Return>:";EFFE_WACHTE_$
    End If
  Next K
End Proc
```

Maar er is nog iets wat ons niet zint. Om iemand op te zoeken moeten we zijn of haar volledige naam intikken zonder daarbij een fout te maken. Hopelijk heeft u niet al teveel kennissen die van adel zijn, want dan zit u elke keer ellenlange namen in te voeren om het bijbehorende adres te vinden. Voor dat soort dwangarbeid hebben we geen computer.
Vervang daarom de regel:

```
If Lower$(ZOEK$)=Lower$(NAAM$(K))
```

onmiddellijk weer in:

```
If Instr(Lower$(NAAM$(K)),Lower$(ZOEK$))
```

Het nieuwe kommando 'Instr' kijkt of de gegevens in 'Zoek$' voorkomen in 'Naam$(K)'. Als de naam 'Bert Rozenberg' in de kaartenbak zit, wordt die voortaan ook gevonden door alleen Bert, ert, rOz of beRG in te tikken. (Weet u het nog? Lower$ maakt overal kleine letters van!)

VERSCHILLENDE KAARTENBAKKEN

Tot dusver was het programma uitsluitend geschikt om één database te verwerken. Bij het opslaan en inlezen gebruikten we de vaste bestandsnaam 'Adressenbestand.db'. Door een paar kleine veranderingen aan te brengen kunnen we ervoor zorgen dat u bij het opslaan en inlezen voortaan een bestandenkiezer (filerequester) te zien krijgt. Daardoor kunt u van nu af met verschillende kaartenbakken werken. U klikt bijvoorbeeld op 'Prive.db' voor uw kennissen en vrienden en op 'Ajax.db' voor de leden van de sportclub waar u de administratie voor doet.
In de huidige listing treffen we in de procedure 'OPSLAAN' de volgende regel aan:

```
Open Out 1, "Adressenbestand.db"
```

Deze regel vervangen we door de volgende drie:

```
NAAM$=Fsel$("*.db","Bestand.db","**** OPSLAAN ****","Geef
Bestandsnaam")
If NAAM$="" Then Pop Proc
Open Out 1,NAAM$
```

De opdracht Fsel$() roept de filerequester op. We moeten deze funktie vier parameters (gegevens) meegeven. De eerste legt het 'zoekmasker' vast. Hiermee bepalen we welke bestanden de filerequester laat zien; in ons geval alle bestanden die eindigen op '.db' (een sterretje geeft aan 'maakt niet uit wat hier staat'). De tweede parameter bepaalt welk bestand er geselekteerd wordt als de gebruiker, in plaats van een bestand te kiezen, op de Return-toets drukt. Dat wordt dan dus 'Bestand.db'. De derde parameter bestaat uit de titel die bovenin de filerequester zal verschijnen; in dit geval '**** OPSLAAN ****'. Het laatste gegeven dat Fsel$() moet weten om aan de slag te kunnen is de mededeling die Amos onder die titel plaatst. Dat wordt dus: 'Geef Bestandsnaam'.

Als we de filerequester verlaten bevat Fsel$() de naam van het gekozen bestand. Die deponeert hij in de variabele 'Naam$'. Als de gebruiker op de Cancel-knop klikt, zit er een lege string in Fsel$(). In de programmaregel na het aanroepen van de filerequester kontroleren we daarom even of de gebruiker wel een naam gekozen heeft. Als 'Naam$' een lege string ("") bevat, springen we gelijk uit de procedure (Pop Proc). In het andere geval openen we een bestand met de gekozen naam en schrijven daar de verschillende kaarten van onze kaartenbak naartoe.
Een vergelijkbare verandering (de vaste naam vervangen door een filerequester) brengen we ook in de procedure 'INLEZEN' aan. Zoek de volgende regel op:

```
Open In 1,"Adressenbestand.db"
```

Vervang deze regel door:

```
NAAM$=Fsel$("*.db","Bestand.db","**** INLEZEN ****","Geef
Bestandsnaam")
If NAAM$="" Then Pop Proc
Open In 1,NAAM$
```

Als u met uw oude gegevens door wilt werken, moet u het bestand 'Adressenbestand.db' via de bestandenkiezer laden. Bij het wegschrijven kunt u desgewenst een nieuwe naam kiezen.

KOPPELTRUUK

Het werken met verschillende bestanden heeft flink wat voordelen. Zo kunnen we een aparte kaartenbak vullen met de namen en adressen van familieleden, één met kennissen en één met zakelijke relaties. Lekker overzichtelijk.



Het bezit van verschillende bestanden heeft ook een nadeel: als we alle familie, kennissen en zakenrelaties een vakantiekaart willen sturen, moeten we drie kaartenbakken afdrukken waarbij elke kaartenbak zijn eigen sorteervolgorde heeft. In dat geval is het veel makkelijker om alle mensen in één database op te slaan. Het zou handig zijn als het Amos-programma de mogelijkheid bood om bestanden te koppelen.
Wie goed naar de huidige listing kijkt, ziet dat we juist een truuk toegepast hebben om te voorkomen dat bestanden gekoppeld worden. Aan het begin van de procedure 'INLEZEN' staat de regel 'Hoogste=0' waarmee we in één keer de kaartenbak leegmaken voor we een nieuw bestand inlezen.
De methode om bestanden te koppelen is dan ook simpel. Zet 'Hoogste' gewoon niet op nul!
Daarvoor zoeken we in de procedure 'Inlezen' naar de regel:

```
HOOGSTE=0
```

en vervangen deze door:

```
If HOOGSTE>0
  Print "Er zijn al kaarten gevuld!"
  Print "Toevoegen? J/N "
  Repeat : JN$=Lower$(Inkey$) : Until JN$="j" or JN$="n"
  If JN$="n" : HOOGSTE=0 : End If
End If
```

In de eerste nieuwe regel kijken we of de kaartenbak al gevuld is. Als de variabele 'Hoogste' een nul bevat gaat het programma verder met de eerste opdracht achter 'End If'. Eigenlijk is de situatie dan als voorheen.
Bij een gevulde kaartenbak reageren we direkt door de volgende meldingen op het scherm te printen:

```
Er zijn al kaarten gevuld!
Toevoegen? J/N
```

In de volgende regel introduceren we een nieuwe funktie: Inkey$. Inkey$ vertelt ons welke toets de gebruiker ingedrukt heeft. Van die toetsaanslag maken we eerst een kleine letter via de funktie 'Lower$'. Een 'N' wordt zo een 'n' en een 'J' een 'j'. Het resultaat zetten we in de variabele 'JN$'. Natuurlijk kan de gebruiker wel eens iets anders intypen dan een 'j' of een 'n'. Fouten maken is menselijk.
Daarom kijken we via de konstruktie 'Repeat...Until' net zolang naar de toetsaanslagen van de gebruiker totdat (until) de variabele 'JN$' een 'j' of (or) een 'n' bevat. Foute aanslagen gooien we zo gewoon weg.
In de volgende regel bepalen we aan de hand van de inhoud van 'JN$' of de gebruiker wil toevoegen of een geheel nieuw bestand wenst in te lezen. In het laatste geval vullen we als vanouds de variabele 'Hoogste' met een nul.
Wil de gebruiker kaarten toevoegen, dan houdt 'Hoogste' zijn waarde. Als er bijvoorbeeld twintig kaartjes in het geheugen staan (Hoogste=20) krijgt het eerste kaartje van het bestand dat toegevoegd wordt volgnummer eenentwintig mee.

DIM-TEST

Het koppelen van kaartenbakken bezorgt ons wel weer een nieuw probleem: tijdens het ontwerp van het programma zijn we uitgegaan van maximaal vijftig kaartjes. Daarom staat er 'Aantal=50' op de allereerste regel van de huidige listing. Op het moment dat we meerdere kaartenbakken samenvoegen is die grens zo bereikt.
De oplossing lijkt voor de hand te liggen. Gewoon de opdracht 'Aantal=50' vervangen door 'Aantal=1000'. Toch heeft die aanpak ook een nadeel. De kans is namelijk groot dat de listing niet meer op elke Amiga funktioneert. Amos reserveert namelijk aan het begin van het programma (met de DIM-opdrachten) geheugen voor de opgegeven hoeveelheid kaartjes. Als we 'Aantal' te groot maken, komt de Amiga geheugen (RAM) te kort. Het beste kan elke gebruiker afzonderlijk experimenteel vaststellen welke waarde nog steeds op zijn Amiga werkt.

KONTROLE

Het is niet zo erg als een programma beperkingen heeft, zolang de computer maar niet vastloopt. Wat dat betreft zit er nog steeds een 'vuiltje' in de listing. Als u voor 'INVOEREN' kiest en de kaartenbak zit al vol, dan eindigt Amos de dienstverlening. U probeert dan namelijk het eenenvijftigste kaartje te beschrijven en we hebben maar ruimte voor vijftig stuks gereserveerd.
Dankzij de uitbreiding van deze keer kan het passeren van die 'vijftig-grens' trouwens ook plaatsvinden als u ervoor kiest om kaartenbakken te koppelen. Veertig in het geheugen, twintig erbij en...BAM!
Een volle kaartenbak is eenvoudig te herkennen. In dat geval is de inhoud van de variabele 'Hoogste' namelijk gelijk aan de inhoud van 'Aantal'. Die twee moeten we dus goed in de gaten blijven houden.
De eerste kontrole die we inbouwen is op het moment dat de gebruiker voor 'INVOEREN' kiest. Het heeft tenslotte geen zin om kaarten toe te voegen als de kaartenbak al vol zit.
Voeg daarvoor meteen onder de regel

```
Procedure INVOEREN
```

de volgende regels toe:

```
If HOOGSTE=AANTAL
   Print "Kaartenbak is vol!"
   Print "Druk op de spatiebalk"
   Repeat : Until Inkey$=" "
   Pop Proc
End If
```

Als de kaartenbak vol zit, laten we dat aan de gebruiker weten via een bericht op het scherm. We wachten totdat hij aangeeft dat hij de tekst gelezen heeft via een druk op de spatiebalk en springen daarna uit de procedure.
De tweede plaats waar we moeten voorkomen dat de kaartenbak overvol raakt is bij het inlezen van een bestand. En we zijn er daarbij niet als we alleen aan het begin van de procedure een kontrole opnemen. Als de kaartenbak veertig kaartjes bevat en we proberen een bestand met twintig kaartjes toe te voegen, dan gaat het halverwege fout. We dienen derhalve tijdens het inlezen van de kaarten steeds een kontrole uit te voeren. Op het moment dat 'Hoogste' groter of gelijk is aan 'Aantal' (de kaartenbak is dan vol), trekken we aan de noodrem.
Ga naar de procedure 'INLEZEN' en zoek de regel:

```
HOOGSTE=HOOGSTE+1
```

Voeg vlak daarboven de volgende regels toe:

```
If HOOGSTE=AANTAL
  Print "De kaartenbak zit vol!"
  Print "Bestand niet volledig ingelezen."
  Print "Druk op de spatiebalk."
  Repeat : Until Inkey$=" "
  Close 1
  Pop Proc
End If
```

Met drie print-opdrachten vertellen we de gebruiker wat er aan de hand is. Vervolgens wachten we netjes tot hij op de spatiebalk drukt en springen uit de procedure.
Er is echter iets dat we zeker niet over het hoofd mogen zien. In de eerste aflevering van de kursus vertelden we dat een geOPENd bestand altijd netjes gesloten moet worden. Anders lopen we de kans al onze gegevens kwijt te raken. Normaal gesproken doen we zoiets aan het einde van de procedure, maar als we er via de noodrem uitspringen, moeten we daar apart voor zorgen. Voordat we de optie 'Pop Proc' gebruiken, sluiten we dus eerst het bestand met 'Close 1'.

MENU VAN DE DAG

Elke programmeur hoort twee hoofdeisen aan zijn programma te stellen. Het moet eenvoudig te bedienen zijn en een fraai uiterlijk hebben.



Amos bezit een aantal krachtige kommando's waarmee we deze twee vliegen in één klap kunnen meppen. Tot dusver bestond het menu van onze database uit een paar saaie tekstregels en was het niet mogelijk om de muis te gebruiken. Amiga-programma's waarbij de muis in slaap valt, zijn natuurlijk nog niet af. Daar gaan we nu iets aan veranderen!
Er zijn twee manieren om een gebruiker via de muis een keuze uit de diverse mogelijkheden te laten maken. De eerste bestaat natuurlijk uit een menubalk. In deze aflevering kiezen we echter voor een scherm vol met selektieknoppen die duidelijk hun funktie aangeven. Als de gebruiker met de muis op zo'n knop klikt, wordt de bijbehorende funktie aangeroepen.
Hoewel zo'n muisgevoelig scherm niet zo moeilijk te bouwen is, introduceren we wel een flink aantal nieuwe opdrachten. Even opletten dus.
Voeg bovenaan de listing, onder de 'Globals', de volgende regels toe:

```
Screen Open 0,640,256,16,Hires
Reserve Zone 10
Data " Invoeren ",20, 5," Opslaan ",20,10
Data " Inlezen ",20,15," Bladeren ",20,20
Data "Veranderen",20,25," Wissen ",50, 5
Data "Afdrukken ",50,10," Zoeken ",50,15
Data " Sorteren ",50,20," Stoppen ",50,25
```

Uiteraard willen we de verschillende knoppen van ons menu netjes over het scherm verdelen, het liefst in twee rijen. Om een nette verdeling uit te kunnen rekenen moeten we vooraf de afmetingen van het scherm weten. Dat is eenvoudig: die bepalen we gewoon zelf met:

```
Screen Open 0,640,256,16,Hires
```

Schermen horen genummerd te zijn. Scherm 0 is een beeld in hoge resolutie van 640 bij 256 pixels en bezit 16 kleuren.

HETE ZONEN

De eenvoudigste manier om Amos op de muis te laten reageren, is door gebruik te maken van een zogenaamde 'Mouse Zone'. Dit is niets anders dan een stukje van het scherm dat 'gevoelig' wordt voor de muis. Amos biedt de mogelijkheid om verschillende van deze gevoelige plekjes te definiëren, zolang we maar van te voren vertellen hoeveel we er nodig hebben. Hiervoor dient het kommando 'Reserve Zone'. Voor ons komplete menu hebben we tien van die zones nodig (voor elke menu-optie één). Deze kunnen we aanmelden met:

```
Reserve Zone 10
```

Via experimenteren hebben we de plaats van de verschillende menu-knoppen bepaald. Deze informatie vindt u terug in zogenaamde dataregels. Dataregels zijn regels met informatie die we later pas nodig hebben. Een dataregel kan in principe alles bevatten. In ons voorbeeld gaat het steeds om setjes van drie gegevens:

```
Naam van de knop, X-positie, Y-positie
```

Merk op dat we er met spaties voor gezorgd hebben dat alle menu-opties even groot zijn. Anders zouden de knoppen verschillende afmetingen krijgen en dat staat niet zo netjes.
De regel

```
Data " Invoeren ", 20, 5
```

zal straks gebruikt worden om een knop 'Invoeren' te tekenen op een positie van twintig cursorposities vanaf de linkerkant van het scherm en vijf cursorposities vanaf de bovenkant van het scherm.

Nu moet u eerst een stukje listing verwijderen. Dat kunt u doen door de regels echt te verwijderen of door voor elke regel het kommando 'Rem' te zetten.
Het stukje dat uitgeschakeld moet worden begint met

```
Print "1: Invoeren" : Print "2: Opslaan"...
```

en eindigt met

```
Input A
```

In plaats hiervan voegt u de volgende kode toe:

```
Cls : Curs Off : Restore : TELLER=1
Repeat
  Read KNOP$,X,Y
  Print At(X,Y);Zone$(KNOP$,TELLER)
  TELLER=TELLER+1
Until KNOP$=" Stoppen  "
Repeat : A=Mouse Zone : Until A<>0 and Mouse Key=1
Cls : Curs On
```

De opdracht 'Cls' heet voluit 'Clear screen' en dat doet-ie dus ook: hij maakt het scherm schoon.
'Curs Off' is ook al zo'n lekker duidelijke opdracht. Hiermee legt u dat zenuwachtig knipperende cursorblokje het zwijgen op.
'Restore' geeft de computer de opdracht om straks bij de allereerste dataregel met knopomschrijvingen te beginnen.
Met 'Teller=1' bepalen we het nummer van de eerste knop.
'Read Knop$,X,Y' leest vervolgens de gegevens van de dataregel die aan de beurt is in de variabelen 'Knop$', 'X' en 'Y'. Dat zijn dus nu nog de gegevens van de eerste knop. De volgende keer dat de computer de Read-opdracht tegenkomt, leest hij verder in de dataregels vanaf de plaats waar hij gebleven was. Zo komen alle knoppen aan de beurt.
Dan volgt een heel ingewikkelde print-regel. Voor de uitleg hakken we hem in twee kleine brokjes.
Om te beginnen plaatsen (printen) we de cursor op de juiste plaats met het kommando 'At(X,Y)'.
Voor het op het scherm zetten van een muiszone gebruiken we 'Zone$(Knop$,Teller)'. Amos print met deze opdracht de string 'Knop$' op het scherm en maakt hem direkt 'muisgevoelig'. De variabele 'Teller' koppelt een volgnummer aan de muiszone.
Met 'Teller=Teller+1' bepalen we dat we aan de volgende knop beginnen. We kijken even of de knop die we net neergezet hebben de laatste was (de Stop-knop). Als dat niet het geval is, springen we terug naar de opdracht 'Read'.
Na afloop van deze lus staan er tien verschillende menu-opties op het scherm en beschikken we over evenveel gevoelige 'muisplekjes'.

STANDAARD VARIABELEN

Amos beschikt over een aantal variabelen die altijd beschikbaar zijn. Eén daarvan is 'Mouse Zone'. Die bevat op elk moment het zonenummer van het gevoelige plekje onder de muispijl (of 0 als de muis niet op zo'n plekje staat).
Waar we vroeger de regel 'Input A' gebruikten, kunnen we nu

```
Repeat: A=Mouse Zone: Until A<>0
```

toepassen.
De variabele 'Mouse Zone' is echter altijd up-to-date, onafhankelijk van de stand van de muistoetsen. Als we per ongeluk een muiszone betreden waar we niets te zoeken hebben, springt Amos ogenblikkelijk naar de bijbehorende procedure. Dat kunnen we voorkomen door te eisen dat de muis niet alleen boven een muiszone moet staan, maar dat bovendien de linker muisknop ingedrukt moet zijn. Dat doen we met alweer zo'n standaard variabele: 'Mouse Key'. Als deze de waarde 0 bevat is er geen muistoets ingedrukt en een 1 geeft aan dat de gebruiker de linkertoets omlaag duwde.
We breiden de regel dan ook een beetje uit:

```
Repeat: A=Mouse Zone: Until A<>0 and Mouse Key=1
```

Ook nieuw is het woordje 'and', maar dat behoeft nauwelijks een verklaring. Het betekent dat de Repeat...Until lus pas moet stoppen als de variabele 'A' geen nul bevat en er tegelijk een één in de variabele 'Mouse Key' zit.
Voordat we de waarde in 'A' gebruiken om naar de juiste procedure te springen, wissen we met 'Cls' het menu van het scherm en zetten de cursor weer aan. Als de gebruiker voor 'INVOEREN' kiest, moet hij tenslotte kunnen typen.

OVER THE BORDER

Hoewel ons nieuwe menu prima werkt, ziet er nog niet zo mooi uit. Tenslotte is een woord op het scherm nog geen duidelijke knop. Amos is echter in staat om een willekeurige string om te zetten in een selektieknop. Hiervoor dient het kommando 'Border$()'. De regel

```
A$=Border$(WOORD$,SOORT)
```

vult 'A$' met een omrande versie van 'Woord$'. 'Soort' geeft aan welke tekens Amos hiervoor moet gebruiken: een enkele of een dubbele rand. Als we de uitkomst van 'Border$' vervolgens gebruiken in de regel waar we de muiszone op het scherm printen, krijgen we een heel lange regel die precies doet wat we willen. De updates gaan snel deze keer. Vervang de regel:

```
Print At(X,Y);Zone$(KNOP$,TELLER)
```

door:

```
Print At(X,Y);Zone$(Border$(KNOP$,2),TELLER)
```

We hopen dat u het allemaal goed heeft kunnen volgen en dat er nu een prima werkend menu op uw monitor staat. Voor alle zekerheid drukken we het begin van de listing en de procedures 'INVOEREN', 'OPSLAAN' en 'INLEZEN' nog een keer in hun geheel af.
Veel succes bij het knutselen aan uw databasemanager. U zult zien dat u er dankzij de muis met nog meer plezier gebruik van maakt.

Bert Rozenberg
Jan van Die
cartoons: Peter de Wit

Heeft u vragen over deze les? Stuur dan een briefje naar
Amiga Magazine
AMOS-kursus
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Ook suggesties voor het vervolg en verbeteringen van gepubliceerde procedures zijn van harte welkom. Lever listings wel altijd op schijf!

LISTING

```
AANTAL=50 : HOOGSTE=0
Dim NAAM$(AANTAL),ADRES$(AANTAL),PC$(AANTAL),WPL$(AANTAL)
Dim TEL$(AANTAL),GEB$(AANTAL),BIJZ$(AANTAL)
Global AANTAL,HOOGSTE
Global NAAM$(),ADRES$(),PC$(),WPL$()
Global TEL$(),GEB$(),BIJZ$()
Screen Open 0,640,256,16,Hires
Reserve Zone 10
Data " Invoeren ",20, 5," Opslaan ",20,10
Data " Inlezen  ",20,15," Bladeren ",20,20
Data "Veranderen",20,25,"  Wissen  ",50, 5
Data "Afdrukken ",50,10,"  Zoeken  ",50,15
Data " Sorteren ",50,20," Stoppen  ",50,25
Do
```



De Mouse Zone: een stukje van het scherm dat gevoelig wordt voor de muis.

```
  Cls : Curs Off : Restore : TELLER=1
  Repeat
    Read KNOP$,X,Y
    Print At(X,Y);Zone$(Border$(KNOP$,2),TELLER)
    TELLER=TELLER+1
  Until KNOP$=" Stoppen  "
  Repeat : A=Mouse Zone : Until A<>0 and Mouse Key=1
  Cls : Curs On
  If A=1 Then INVOEREN
  If A=2 Then OPSLAAN
  If A=3 Then INLEZEN
  If A=4 Then BLADEREN
  If A=5 Then VERANDEREN
  If A=6 Then WISSEN
  If A=7 Then AFDRUKKEN
  If A=8 Then ZOEKEN
  If A=9 Then RANGSCHIKKEN
  If A=10 Then End
Loop
Procedure INVOEREN
  If HOOGSTE=AANTAL
    Print "Kaartenbak is vol!"
    Print "Druk op de spatiebalk"
    Repeat : Until Inkey$=" "
    Pop Proc
  End If
  HOOGSTE=HOOGSTE+1
  Print "Kaartnummer: ";HOOGSTE
  Input "Naam: ";NAAM$(HOOGSTE)
  Input "Adres: ";ADRES$(HOOGSTE)
  Input "Postcode: ";PC$(HOOGSTE)
  Input "Woonplaats: ";WPL$(HOOGSTE)
  Input "Tel.nr: ";TEL$(HOOGSTE)
  Input "Geb. Datum: ";GEB$(HOOGSTE)
  Input "Bijzonderheden: ";BIJZ$(HOOGSTE)
End Proc
Procedure OPSLAAN
  If HOOGSTE=0 Then Pop Proc
  NAAM$=Fsel$("*.db","Bestand.db","**** OPSLAAN
****","Geef Bestandsnaam")
  If NAAM$="" Then Pop Proc
  Open Out 1,NAAM$
  For K=1 To HOOGSTE
    Print #1,NAAM$(K) : Print #1,ADRES$(K)
    Print #1,PC$(K) : Print #1,WPL$(K)
    Print #1,TEL$(K) : Print #1,GEB$(K)
    Print #1,BIJZ$(K)
  Next K
  Close 1
End Proc
Procedure INLEZEN
  NAAM$=Fsel$("*.db","Bestand.db","**** INLEZEN
****","Geef Bestandsnaam")
  If NAAM$="" Then Pop Proc
  Open In 1,NAAM$
  If HOOGSTE>0
    Print "Er zijn al kaarten gevuld!"
    Print "Toevoegen? J/N "
    Repeat : JN$=Lower$(Inkey$) : Until JN$="j" or JN$="n"
    If JN$="n" : HOOGSTE=0 : End If
  End If
  While Not Eof(1)
    If HOOGSTE=AANTAL
      Print "De kaartenbak zit vol!"
      Print "Bestand niet volledig ingelezen."
      Print "Druk op de spatiebalk."
      Repeat : Until Inkey$=" "
      Close 1
      Pop Proc
    End If
    HOOGSTE=HOOGSTE+1
    Input #1,NAAM$(HOOGSTE) : Input #1,ADRES$(HOOGSTE)
    Input #1,PC$(HOOGSTE) : Input #1,WPL$(HOOGSTE)
    Input #1,TEL$(HOOGSTE) : Input #1,GEB$(HOOGSTE)
    Input #1,BIJZ$(HOOGSTE)
  Wend
  Close 1
End Proc
```

AMIGA-MUIS OP CD32

De dokumentatie die bij de CD32 wordt geleverd is wel zéér summier uitgevoerd. Als je iets meer wilt doen, kom je informatie te kort. Daarom hier wat aanvullende tips:

Als je met een standaard Amiga-muis in poort 2 tijdens de reset of het opstarten de beide muistoetsen indrukt, komt net als bij de A4000 en de A1200 het 'Amiga Early Control'-scherm, met drie menu's: Boot Options, Display Options en Expansion Board Options. In het menu 'Boot Options' kunnen we boot-devices instellen. Op zich niet zo interessant voor een standaard CD32, maar pas als er een uitbreiding in het spel komt, zoals bijvoorbeeld de Rap32-box of Microbotics SX1 expansiemodule met een harddisk en/of diskdrive. Via dit menu valt ook de CPU-cache uit te schakelen. Dit is met name handig als je oude programma's van A570 cd's en public domain cd's wilt gebruiken.

In het 'Display Options' menu kunnen we kiezen uit PAL en NTSC, tussen de oude OCS (original), de ECS (enhanced) en de 'best available' grafische chipset. Bij de CD32 is dat AGA, maar oude programma's willen soms minder dan dat.

Het menu 'Expansion Board Options' is ook niet interessant voor een 'kale' CD32, maar wèl als bijvoorbeeld een Full Motion Video (FMV) module is geplaatst. Hier kan je dan bekijken of de uitbreiding goed funktioneert (diagnose).

W. Schaaij, Den Helder

TOETSBEDIENING CD32

Wie een toetsenbord op de CD32 aangesloten heeft (zie de Eureka-rubriek van Amiga Magazine 27) kan diverse standaard opties van de CD32 met het toetsenbord aktiveren:

Algemeen:
Esc = Menu's verlaten
Ctrl-LAmiga-RAmiga = Reset

Setup-menu:
F1 = High score menu
F2 = Taal instel menu

High score menu:
Cursor up/down = Selekteren
Lock/Unlock = Enter

Taal instel menu:
Cursor up/down = Selekteren
Esc of Enter = Menu verlaten

Audio cd-speler menu:
F1 = Begin track
F2 = Spelen/Pauze schakelaar
F3 = Volgende track
F4 = Stop
(daarna 1 x Return = Stop Track, 2 x Return = Stop track en wis track-selektie)
F6 = Instelling tijdindikatie
F7 = Intro scan
F8 = Wisselend (random)
F9 = Herhaling (repeat)

W. Schaaij, Den Helder

SCRIPTEASE

Opdrachten die we regelmatig via de Shell of CLI intikken, kunnen we normaal gesproken ook in een script-file stoppen.



Ruil uw EUREKA voor de ontdekkingen van anderen. Deze rubriek staat of valt met uw medewerking. Stuur ons uw goede ideeën of oplossingen voor problemen, zodat anderen de gelegenheid krijgen een beter gebruik te maken van de onvermoede mogelijkheden die de AMIGA biedt.
Het adres voor het inzenden van uw vragen en tips is:
AMIGA MAGAZINE t.a.v. EUREKA
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Is uw tip geplaatst? Bel dan de redaktie (079-610438) voor een Fish-disk naar keuze.

Dit is een ASCII-bestand met daarin de bewuste kommando's.

Bij het uitproberen van software willen we bijvoorbeeld niet direkt de bijbehorende fonts en libraries op onze harde schijf plaatsen. Hiervoor is het volgende script ontworpen:

```
MAKEDIR RAM:libs
ASSIGN LIBS: RAM:libs ADD
MAKEDIR RAM:fonts
ASSIGN FONTS: RAM:fonts ADD
```

Als we dit als 'TestPath' opgeslagen hebben, kunnen we met 'Execute TestPath' de twee paden op de RAM-disk aan het systeem toevoegen. Nieuwe fonts en libraries worden vervolgens ook gevonden als we ze in de bijbehorende lades op de RAM-disk plaatsen.

Met een slimme truuk zijn we zelfs in staat om de opdracht 'execute' achterwege te laten. We kunnen namelijk aan de Amiga vertellen dat een bestand een script bevat. Dit doen we met:

```
protect <filenaam> +s
```

In ons geval dus "protect TestPath +s". Daarna is het script uit te voeren door gewoon de naam in te voeren, dus in plaats van 'execute TestPath' wordt het kommando gewoon 'TestPath'. Een pseudo-executable dus.

Ruud Dingemans, Loon op Zand

WIS ALL BUT...

Gebeurt het u ook wel eens dat u een hele directory wilt wissen op één bestand na? Vroeger moest je daarvoor een hele reeks kommando's intypen. Met mijn batchfile hoeft dat niet meer.

-Start uw favoriete editor (bijvoorbeeld Ed)
-Type het volgende programmaatje in:

```
.key a,b
cd <a>
copy <b> to RAM:
cd /
delete <a> ALL
makedir <a>
copy RAM:<b> to <a>
delete RAM:<b>
```

-Bewaar het bestand onder de naam 'behoud'.

De syntax van het batch-bestand is:

```
EXECUTE BEHOUD <te wissen
dir>,<te behouden file>
```

Indien u dus bijvoorbeeld de C directory wilt wissen op het bestand 'dir' na (niet aan te raden) typt u het volgende in:

```
execute behoud c,dir
```

Raf Hofmans, Bornem

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

Kaptein James T. Kirk en zijn mannen hebben een grotere kans om te winnen als je nadat ze de wapens hebben afgevuurd op de 'D' drukt. Het spel pauzeert dan, maar de wapens worden wel weer geladen.

Kjeld Stipsen, Zevenbergen

BRIAN THE LION AGA

Hier volgen de level-kodes voor de AGA-versie van het spel Brian the Lion. Het verschil tussen hoofd- en kleine letters is belangrijk!

Gosh!	4Z87vgqaGt
The spooky ruins	a160V7pSXD
Tribal secret	a1SDV7pSXu
The way forward	a1TE57pSX*
The graveyard	a1TE57pSXY
The volcano	hCqgl/xXY3
Eeek!	a1TE5HDSXp

Thomas Verduin, Barendrecht

PREMIER MANAGER 2

Behalve de normale kent het spel ook een aantal bijzondere telefoonnummers. Hier zijn er een paar:

089869 De club-secretaresse. Click op haar benen of borsten en...

896610 De bandiet. Alleen winnende kombinaties tellen.

781560 Megacheat! Zet alle skills op 99 en geeft £20 miljoen.

061777111 Steve McNally komt langs in rubber en trakteert je op een uitzicht met exotic dancing.

P. Brookhuis, Vianen

DUNE 1

Naar aanleiding van de vraag van Jeroen Borillom in Amiga Magazine 26 hier wat tips voor het spel Dune 1.

Spice & Troops zijn te krijgen door:

1. Het onderzoeken van onbekende gebieden met de ornithoper.
2. Door het aanvallen van harkone troops, bevrijden van de slaven en gevangenen en het exploiteren van de spice.

Spice: 1. Geef je keizer nooit meer spice dan hij vraagt!
2. Wapens kosten spice. Let daarop voordat je wapens bij een smokkelaar koopt.
3. Doe experimenten met ecologists alleen in areas waar de spice niet meer aanwezig is. Let op! De beplanting groeit in noordelijke richting en vernietigt spice!
4. Geef spice-collectors alle werktuigen: harvester + ornithopter, voor een zo hoog mogelijke opbrengst.

Algemeen: Volg de hints van je adviseurs en Jessica zoveel mogelijk op.

P. Brookhuis, Vianen.

J.P.C.

Officiel Commodore, MacroSystem, ... Dealer

AMIGA

Amiga 1200	14.500 bf/fl	795
Amiga 1200 desktop dynamite	17.500 bf/fl	965
Amiga 1200,HD20Mb(2.5")	17.900 bf/fl	985
Amiga 1200,HD260Mb(3.5")	24.950 bf/fl	1.375
Amiga CD32	**10.995 bf/fl**	**605**
Amiga 4000/030/2Mb	46.900 bf/fl	2.575
Amiga 4000/040/6Mb	83.900 bf/fl	4.620
Monitor/TV Saba	11.990 bf/fl	659
Monitor Microvitec 1438	17.990 bf/fl	989
Monitor Idek 17" MF-5017	43.500 bf/fl	2.390
Monitor Idek 17" MF-8617	39.995 bf/fl	2.199

MEMORY

Apollo:		
1200 light 1Mb/klok	6.500 bf/fl	359
1200 light 2Mb/klok	8.500 bf/fl	469
1200 SCSI 1Mb/klok	8.900 bf/fl	489
1200 SCSI 2Mb/klok	10.900 bf/fl	599
Microbotics:		
MBX 1200Z/klok/68881/1Mb	7.900 bf/fl	435
Hawk:		
A1200/klok/2Mb	6.900 bf/fl	379
Harms:		
Ramjet 1204/4Mb	10.950 bf/fl	599
M-Tec:		
A1200/klok/4Mb	10.950 bf/fl	599

TURBOKAARTEN

Harms:		
Turbo-jet 1230 XI 0Mb	7.990 bf/fl	439
Turbo-jet 1230 XI 1Mb	10.900 bf/fl	599
Turbo-jet 1230 XI 4Mb	15.990 bf/fl	879
M-Tec:		
Turbo68030/28Mhz/klok/0Mb	7.990 bf/fl	439
Turbo68030/28Mhz/klok/4Mb	15.995bfr/fl	879
Apollo:		
1230 light/1Mb 68030/50Mhz/68881/28Mhz	17.400 bf/fl	955
1230/2030 Turbo/4Mb 68030/68882/50Mhz/SCSI/klok	31.900 bf/fl	1.755
Microbotics:		
M1230XA/50/50 (50MHZ/MMU + 50MHZ Coprocessor + klok) 0Mb	19.950 bf/fl	1.095
M1230XA/50 4Mb	27.950 bf/fl	1.535
GVP:		
A1230 Turbo+ 50Mhz/4Mb	29.900 bf/fl	1.645
A1291 SCSI contr. voor A1230	3.900 bf/fl	215

!! Alle GVP produkten leverbaar !!

GENLOCKS

Electronic Design:		
Pal genlock	11.900 bf/fl	655
YC genlock	15.900 bf/fl	799
Neptun	26.900 bf/fl	1.345
Sirius	24.900 bf/fl	1.645
Video converter II	7.990 bf/fl	385
Frame machine incl. prisma 24	31.500 bf/fl	1.539
P.B.C. Biet:		
Digigen II	37.900 bf/fl	2085
Brolock Genlock	12.900 bf/fl	695
Phoenix 3000	87.900bf/fl	4.795

Fargo Primera Color Printer 35.990bfr / fl 1.985

HARDWARE

Overdrive 250Mb A1200	17.900 bf/fl	985
Fastlane Z3 fast SCSI 2 contr.	16.900 bf/fl	930
DKB 4091 fast SCSI 2 contr.	19.990 bf/fl	1.099
CD-Rom FX001D d. sp. IDE	7.950 bf/fl	439
CD-Rom Nec d. sp. SCSI	10.500 bf/fl	579
CD-Rom Nec 3XI trip. sp. SCSI	21.900 bf/fl	1.199
CD-Rom Zappo A1200	11.900 bf/fl	655
Tandem controller	3.900 bf/fl	215
Tandem controller PCMCIA	3.900 bf/fl	215
Asim CDFS cd-rom contr. softw.	3.990 bf/fl	219
CDx Xetec cd-rom interface soft.	3.850 bf/fl	210
SyQuest 105 Mb IDE	11.950 bf/fl	659
SyQuest 105 Mb SCSI	12.950 bf/fl	715
SyQuest 270 Mb SCSI/IDE	19.950 bf/fl	1.099
Medium 105 Mb	2.950 bf/fl	165
Medium 270 Mb	5.450 bf/fl	299
Externe behuizing SyQuest	5.450 bf/fl	299
Hand Scanner	7.900 bf/fl	435
Hand Scanner met OCR software	9.990 bf/fl	549
Hand Scanner Collor	16.900 bf/fl	929
Flatbed Scanner HP Scanjet IIc	49.990 bf/fl	2.750
Modem US R Dual Courier HST	26.900 bf/fl	1.480
Modem USR Sportster	11.950 bf/fl	659
GP Fax software	1.400 bf/fl	75
C-Net (BBS Software)	9.850 bf/fl	545
Ethernet kaart ASDG	15.900 bf/fl	875
Ethernet PCMCIA kaart	12.900 bf/fl	710
Enlan DFS netwerk software	10.995 bf/fl	599
A4000 Tower behuizing	11.900 bf/fl	655
A1200 Tower behuizing, enz. ...	11.900 bf/fl	655

NEDERLANDS GEBRUIKERS HANDBOEK
WERKBANK 3.0 + AMIGADOS 3.0
995 bf fl 55 Uitgegeven door: J.P.C.

CD 32 News

Communicator :
Amiga - CD 32 controller **4.995 bf / fl 285**

SX - 1 :
CD 32 veranderen in een high end A1200 met toegang tot CD-Rom en volledige MPEG module.
De standaard SX-1 bestaat uit:
- serieele connector: IBM AT compatible
- uitschakelaar: schakelt bijkomende drives uit
- video uitgang: RGB Video DB 23 aansluiting. Geschikt voor FMV gebruik.
- floppy connector: A1200 compatible
- IDE harddisk connector. 1-44 pin intern en 1-DB37 extern
- AT-101 Toetsenbord aansluiting met translator
- audio input: 6-pin mini din
- Simm connector: 72 pin
- MPEG doorgang
- real time klok

PRIJS: 10.900 bf / fl 599

MACROSYSTEM

VLab gewoon	7.500 bf/fl	415
VLab YC	12.500 bf/fl	689
VLab Par	11.900 bf/fl	655
VLab Par YC	15.900 bf/fl	875
VLab Motion	**42.995 bf/fl**	**2.365**
WarpEngine Turbokaart (68040,40Mhz,SCSI-II)	**62.950 bf/fl**	**3.460**
Grafische 24bit kaarten:		
Retina BLT Z2 4Mb	15.950 bf/fl	879
Retina BLT Z3 4Mb	19.950 bf/fl	1.100
VCode intern	1.950 bf/fl	109
VCode extern	4.900 bf/fl	269
Auto monitor switch Retina	4.500 bf/fl	249
Auto mon. switch + VCode	6.200 bf/fl	340
Toccata	12.950 bf/fl	710
Maestro Professional	20.950 bf/fl	1.150
Maestro Professional met DAT recorder + MR Backup	34.995 bf/fl	1.925

SOFTWARE

Studio print programma	2.295 bf/fl	125
True Print 24	3.495 bf/fl	190
Art Department 2.5	10.900 bf/fl	599
Doug Cranes Pro Control ASDG	3.850 bf/fl	210
Multiframe voor Art Department	3.600 bf/fl	199
Professional Conversion Pack	3.800 bf/fl	209
ASDG Abekas	7.500 bf/fl	410
ASDG Scanner Control		
HP Scanjet IIc	6.995 bf/fl	385
Epson Scanners	6.995 bf/fl	385
Pegger	5.400 bf/fl	295
Brilliance 2.0	4.750 bf/fl	260
DPaint IV	4.750 bf/fl	260
Personal Paint	3.450 bf/fl	189
Broadcast Titler 2 Super Hires	10.900 bf/fl	599
Broadcast Titler 2 Font Enhancer	7.450 bf/fl	409
Scala MM 300	14.995 bf/fl	825
Scala MM. 210	7.995 bf/fl	439
Scala 500	2.900 bf/fl	159
Scala EE100	9.950 bf/fl	549
MediaPoint.	10.950 bf/fl	599
Cando	6.500 bf/fl	355
Amiga Vision	1.500 bf/fl	80
Amiga Vision Professional.	4.500 bf/fl	249
Helm	5.500 bf/fl	299
Adorage 2.0	4.350 bf/fl	239
Immagemaster	7.500 bf/fl	410
Real 3D	18.900 bf/fl	999
Imagine 3.0	29.995 bf/fl	1.650
Essence Volume II + Forge	4.950 bf/fl	275
Image FX full version	8.995 bf/fl	495
Director 2.	4.795 bf/fl	260
The Publisher	1.795 bf/fl	99
3D construction Kit 2.0	3.295 bf/fl	180
Showmaker	3.400 bf/fl	185
Immage Finder	1.995 bf/fl	109
Video Director	4.650 bf/fl	255
Scenery Animator 4.0	3.900 bf/fl	215
VistaPro 3.0	3.795 bf/fl	210
VistaPro 3.0 CD Rom	6.900 bf/fl	379
MakePath voor VistaPro	1.795 bf/fl	99
Genisis The Third Day	1.695 bf/fl	95
Maxon Cinema 4D	6.295 bf/fl	345
Maxon CAD 2 Architect	18.600 bf/fl	999
X-Cad 2000	3.900 bf/fl	215
X-Cad 3000	12.900 bf/fl	710
ARexx	1.995 bf/fl	109
Amos Professional	2.650 bf/fl	145
Amos Compiler	1.950 bf/fl	110
Blitz Basic 2	3.850 bf/fl	210
Hisoft Basic 2.0	4.450 bf/fl	245
ArgAsm 68000	2.995 bf/fl	165
Devpac 3	3.850 bf/fl	210
Maxon ASM	3.600 bf/fl	199
High Speed Pascal	5.650 bf/fl	310
Kick Pascal Maxon	5.900 bf/fl	325
Sas/C 6.5	15.900 bf/fl	875
Maxon C++ Developper	13.950 bf/fl	765
Kindwords 3.0	2.800 bf/fl	155
Final Copy II	3.900 bf/fl	215
Final Writer release 2	5.900 bf/fl	325
Wordworth 3.0A	5.400 bf/fl	295
Maxon Word	6.950 bf/fl	380
Mini Office	2.900 bf/fl	159
Type Smith 2.01	9.500 bf/fl	520
Pagestream 3.0	bel !!	
Art Expression	9.995 bf/fl	549
Superbase Personal 4	8.250 bf/fl	455
Superbase Professional IV	10.950 bf/fl	599
Twist Maxon	6.295 bf/fl	345
Edward Maxon	1.950 bf/fl	109
Money Matters	2.750 bf/fl	150
Professional Calc 2.0	8.495 bf/fl	465
Directory Opus 4.11(ned. handl.)	3.500 bf/fl	190
Dirwork 2	3.900 bf/fl	215
Quarterback 6.0	3.950 bf/fl	215
Quarterback Tools De Luxe	3.990 bf/fl	220
Video Back-up system	3.295 bf/fl	180
THI Tools	2.200 bf/fl	120
Disk Expander	1.850 bf/fl	99
Distant Suns 5.0, enz.	1.900 bf/fl	105

Schietboomstr. 7 - 9 B-3600 Genk Belgie Tel.: ++ 32-(0)89-35.41.23 Fax.: 30.30.41
NL: AMRO 40.55.80.444. BEL: BACOB 784-5556506-81 1 gulden = 18,2bfr

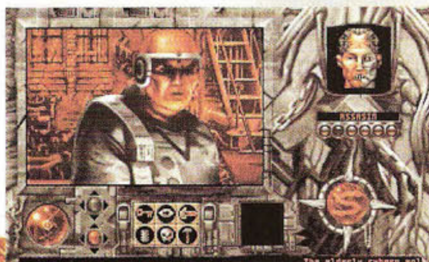
Open: di t/m za. 10.00 - 12.00 13.00 - 19.00 za. 18.00
Wijzigingen en drukfouten voorbehouden



Je kunt zeggen van Perihelion wat je wilt, behalve dat er geen aandacht is besteed aan het geluid en het beeld. Psygnosis heeft prachtige plaatjes in allerlei tinten grijs met oranje/bruin gebruikt om een droge, snijdende atmosfeer op te roepen. De planeet, die rond een ster draait (Peri-Helion), is door een ramp getroffen en de enkele overlevenden proberen zich staande te houden. Nee, het is niet prettig toeven op die verre toekomstige planeet. En alsof dit nog niet genoeg is, kan elk ogenblik de echte katastrofe toeslaan waardoor alles wat leeft voorgoed een toekomst met minder grijs en oranje vaarwel kan zeggen. Die katastrofe is het ontwaken van The Unborn. En het spreekt dat jij dat moet voorkomen.

Mysterie in grijs en oranje

Perihelion is een bijzonder stemmig adventure. De muziek die het intro begeleidt klinkt in eerste instantie wat pompeus, maar zet daarna snel de juiste toon: het is een rampzalige wereld en er dreigt een vreselijk gevaar dat bezworen moet worden. Daartoe staat alle kennis van de bijna verloren gegane beschaving op Perihelion tot je beschikking. Als je tenminste weet hoe je er mee om moet gaan...
De handleiding nodigt je uit om te beginnen met wat knutselen aan DNA. Als biotechnoloog begonnen we vol verwachting aan dit onderdeel. Het blijkt dat je op woordjes en naampjes moet klikken om je personages samen te stellen. Wat en teleurstelling. Zo stel je zes karakters samen.
De beschaving van Perihelion is wat gevarieerder dan bij ons op aarde, dus je hebt te maken met een aantal rassen: Mensen, Bionecronen, Symbions, Cyberns en Khymeras. Tenslotte kun je nog een allegaartje aan weerzinwekkende multidimensionale monsters verwachten die je niet aan je party kunt toevoegen. Wel een interessant gedeelte; je bent een flinke tijd kwijt aan het samenstellen van je party. Het is weer eens wat anders dan Elfling, Gnoom, Dwerg en dergelijke.
De kultuur bestaat uit vele nivo's: bepaalde rassen kunnen tot op zekere hoogte beschikken over paranormale krachten: de Psi-powers. Psi-krachten werken via psychische schakels en elke schakel staat voor een bepaalde emotie. Elk van de emoties wordt voorgesteld door een runeteken; een zelfde soort systeem als in Dungeon Master. Enkele runetekens samen bouwen een Psi-spreuk op. Aan de hand van de opgaven in de handleiding kun je je psi-spreuken samenstellen. In eerste instantie is niet erg duidelijk wat je ermee moet doen, maar naarmate je een keer gevochten hebt wordt het pas duidelijk. Overigens is de handleiding op dit punt niet erg bruikbaar omdat het plaatje waarnaar met letters wordt gerefereerd ontbreekt. Ook bij de andere onderdelen ontbreken de plaatjes met de referentieletters. Maar je hoeft geen akademische opleiding te hebben gehad om dit gedeelte toch te kunnen begrijpen.





DE AKTIE

Nadat je je party hebt samengesteld en uitgerust met de nodige Psi-spreuken kan het avontuur beginnen. Je wijst op een kleine map aan waar je wilt starten, maar deze eerste keer word je gedwongen om bij de stad Midlight te beginnen. Hup, daar sta je aan de poort. De vierkante stad herbergt niet bijster veel verrassingen. Er verschijnt een boodschap op je persoonlijke portable computer die je aanwijzingen geeft waar je naar moet zoeken. De stad is makkelijk te mappen en twee indikatoren op je kontrolescherm geven aan of er een computernetwerk en/of een levensvorm in de buurt is. Dan kun je daar aankloppen en via dat netwerk wat konverseren. In het begin is het wel grappig om met behulp van het toetsenbord vragen te stellen en informatie op te roepen. Maar na een paar keer wordt het vervelend om weer in te moeten toetsen en te wachten op 'ready' en zo.
Normaal gesproken proberen we zo diep mogelijk in het verhaal door te dringen als menselijk gezien haalbaar is. We vertellen graag of een adventure de moeite van het spelen waard is. Deze keer moeten we er ruiterlijk voor uitkomen dat we niet verder zijn gekomen dan de exploratie van de stad Midlight. Belangrijkste oorzaak is de korte tijd tussen ontvangst van het spel en de deadline voor dit nummer. We hebben er echter vertrouwen in dat het spel alleen maar interessanter en



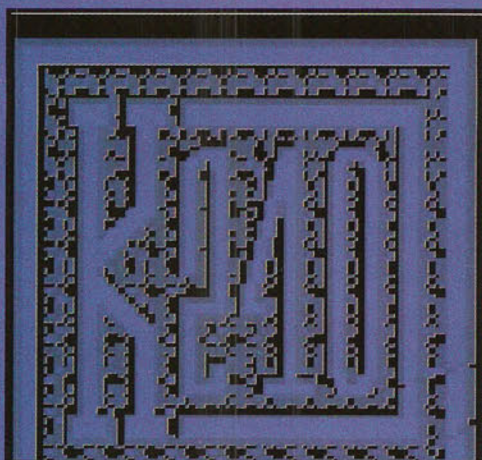
spannender wordt naarmate de speler er verder in doordringt. Er staat een aantal lokaties op de map om aan te doen en die bieden ieder weer hun eigen atmosfeer, kansen en vijanden. Als laatste zal het stalen bolwerk rechts op de map moeten worden genomen om de nog niet geboren Unborn voor eeuwig het zwijgen op te leggen.
Kortom stemmige plaatjes, fabelachtig atmosferische muziek waarvoor de programmeurs aanraden om een stereo-installatie op je Amiga aan te sluiten en futuristische effektgeluidjes, waarvan we enkele herkenden uit Ian Bird's Deuteros (Activision). Als laatste de opmerking dat je via de Tab-toets in het spel kunt omschakelen tussen PAL en NTSC!

John Beek

Produkt: Perihelion
Softwarehuis: Psygnosis
Konfiguratie: Alle Amiga's vanaf Kickstart 1.3 met tenminste 1 Mb RAM
Prijs: ca. ƒ 80,-
Waardering: 7

7

De groene b… de rode…



Het lijkt allemaal zo mooi: je komt net van de Academie en je oog valt op een schreeuwende advertentie: 'Verdien veel $$$. Tetracorp mining zoekt franchizers voor een gedeelte van de nieuwe sector K240.' Je leest dat Tetracorp mensen zoekt die met kapitaal van de firma zelfstandig delfstoffen gaan winnen op een aantal asteroïden. Deze onbekende asteroïden, die we tegenwoordig eigenlijk planetoïden noemen, bevinden zich in de nog minder bekende sector K240. Het gerucht gaat dat zich hier buitenaards leven ophoudt.

Natuurlijk is het nooit jouw taak een wetenschappelijke missie te ondernemen en de buitenaardsen te bestuderen, er vrede mee te sluiten en bij elkaar op de koffie te gaan. Nee, dit is Tetracorp, de grootste kommerciële delver in het bekende heelal. Koffievisites hebben geen hoge prioriteit in het ondernemingsplan. En dus volg je je avontuurlijke inslag: je pakt je koffer en je vertrekt per niet-zo-luxe transportschip naar je weinig gastvrije sector. Het onbekende tegemoet.

SECTOR 1

K240 is een strategiespel, voortbordurend op 'Utopia'. Gremlin heeft het koncept van een Utopia echter overboord gezet. Dit keer is het niet de bedoeling om een Utopie te kreëren maar wordt er gewerkt om een mijnonderneming groot te maken. Je ontdekt je sector, bouwt grote vestigingen met een uitgebreide infrastructuur, geeft opdracht om schepen te konstrueren en ruimtevloten te formeren. Deze schepen dienen niet alleen voor zelfverdediging, maar ook om de rest van de sector te ontdekken en de lokaties en de samenstelling van andere ronddwalende keien vast te stellen. Terwijl je dat doet kan het gebeuren dat je ineens een glimp van de vijand opvangt. Je herkent jouw kolonies aan de groene blokjes en de vijandelijke nederzettingen zijn natuurlijk gemarkeerd met een rode stip. Veel elementen van Utopia kom je hier weer tegen, maar gelukkig is er op een andere manier inhoud aan gegeven.



Het leuke is dat je zelf kunt aangeven hoe moeilijk de vijand moet zijn. Iedere vijand heeft weer andere zwakke punten. De handleiding vertelt er meer over. Ook over alle andere punten zegt de handleiding enorm veel. Honderd-en-dertien pagina's met allemaal kleine lettertjes, mooie geraytracete foto's van de ruimteschepen van Tetracorp, waanzinnig veel gedetailleerde achtergrondinformatie over alle aspekten van het spel. Honderd-en-dertien pagina's!! We kunnen wel een heleboel uit de handleiding



okjes tegen stippen ●●●

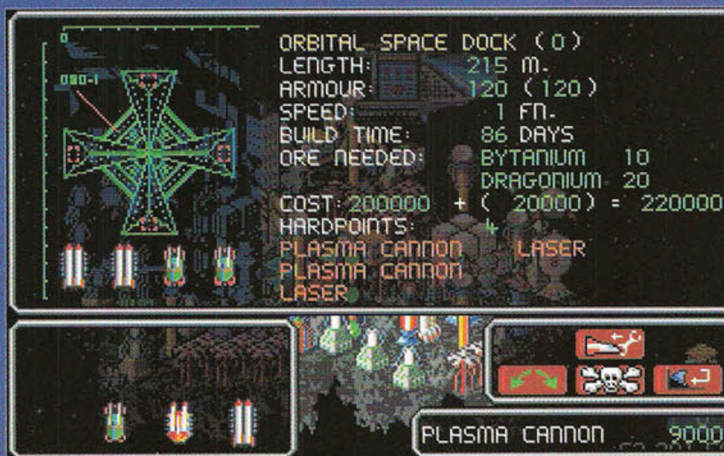




overschrijven, maar dan weet nog geen enkele lezer waarom dit spel de moeite waard is.
Grafisch is K240 niet beter (eerder minder) dan Utopia. En het geluid is, afgezien van een paar effektjes, ook niets beter. Maar de DIEPTE... Er zit veel meer in, je hebt talloze mogelijkheden en het is realistischer.

SECTOR 2

Iedere keer als je K240 begint, ook al is dat met dezelfde vijand, ziet de sector er toch anders uit. De asteroïden liggen op andere plaatsen en de stoffen die je kunt winnen zijn anders verdeeld. De opeenvolgende gebeurtenissen kunnen onverwachte wendingen nemen. Zo zagen we ons eens gekonfronteerd met een andere asteroïde die langzaam afkwam op de hoofdasteroïde waarop zich al onze bevolking en gebouwen bevond en er uiteindelijk mee botste! Daar ga je met je doortimmerde ondernemingsplan. Je kunt weer van voor af aan beginnen. En dan duurt het weer een tijdje voordat je een beetje redelijk funktionerende kolonie hebt met voldoende beschikbare delfstoffen. Van die delfstoffen moet je ruimtevaartuigen maken en raketten. Wat je overhoudt, verkoop je aan Tetracorp. Het geld dat je daarmee verdient gebruik je voor de opbouw van je asteroïden-imperium. Naarmate je op meerdere asteroïden kolonies bezit en over meer zeldzame grondstoffen beschikt, groeit je kapitaal en groeit je infrastruktuur: meer ruimteschepen om de stoffen te transporteren en meer ruimtestations.
Hoe belangrijker je kolonies worden, hoe groter de noodzaak om aan verdedigingssystemen te denken. De vijand kan zonder waarschuwing vooraf toeslaan. Het is vaak handig om uit voorzorg een gerichte aanval uit te voeren via raketten met namen die het eigenlijk zelf al zeggen: napalm, virus, hellfire, nuclear, scatter... Maar de mooiste zijn de Vortex-raketten: die moet je gezien hebben! Als het om effektiviteit gaat, kies dan voor het 'explosive' of 'area-explosive' type raket. Met een enkele aanval van deze raketten veeg je de vijand van de kostbare asteroïde. Uiterst efficiënt.
Natuurlijk kun je zelf je vloot erop uit sturen om de vijandelijke vloot een verpletterende nederlaag toe te brengen, maar dan moet je wel in de meerderheid zijn. Het komt uiteindelijk toch op statistieken aan.





SECTOR 3

K240 is dus een kwestie van goed plannen en op je hoede zijn voor allerlei onverwachte gebeurtenissen in je sector. Asteroïden kunnen met elkaar botsen, ineens uit elkaar spatten, van de kaart afwandelen (!) en tenslotte botsen met een komeet. Bijna levensecht. Heeft een scout eenmaal de vijand gelokaliseerd dan is het zaak er zo snel mogelijk een satelliet naar toe te brengen om ze te bespioneren. Stel dan zo snel mogelijk een armada van zwaar ruimtegeschut samen en geef ze van katoen voordat ze bij jou op visite komen om te vertellen dat ze liever geen koffie met je drinken en dat je een slechte adem hebt. De eerste vijand is tamelijk makkelijk, maar vergis je niet in de opvolgers. Je hebt er een hele kluif aan en je zult al je strategische vaardigheden uit de kast moeten halen.
Dit is duidelijk een spel dat je niet even uitspeelt. Vooral de wat moeilijkere vijanden vergen het uiterste van je strategisch inzicht. En dat juist maakt K240 tot een goed spel, een spel dat je ondanks de graphics en het geluid zult blijven spelen.

John Beek

8,5

Produkt: K240 (oude werktitel: Utopia II)
Producent: Gremlin Graphics Software
Konfiguratie: installeerbaar op harddisk
Prijs: circa ƒ 90,-
Waardering: 8,5

clock wiser

De tijd gaat

Even was het geplaag niet van de lucht op de redaktie. Er plofte een intelligentiespel in de brievenbus en de ene na de andere redakteur overtuigde zijn kollega dat hij zich vanwege gebrek aan grijze massa dáár maar beter niet aan kon wagen. Maar aan het eind zaten we allemaal broederlijk de puzzels op te lossen. En glipten de uurtjes door onze vingers.

'Moest je nu alweer overwerken op die redaktie?'

'Ja, we hebben het maar zwaar...'

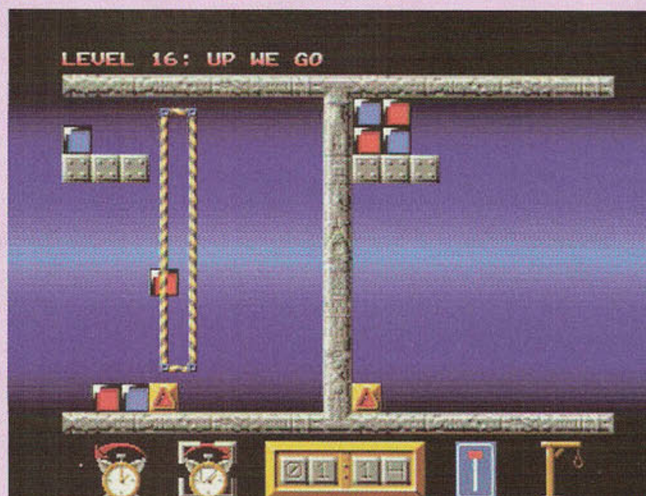
Clockwiser is een produkt van Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Braumuller, eerder verantwoordelijk voor het platformspel Hoi waarin een vrolijk groen draakje rondhuppelt. Dat spel kreeg zulke aardige kritieken dat de heren ervoor kozen om voortaan maar als 'Team Hoi' door het leven te gaan. Maar met die naam alleen nemen ze bij hun nieuwe spel geen genoegen: 'Silicon Sorcerer', 'Graphical Genius' en 'Musical Maestro' prijkt er respektievelijk voor hun namen in het titelscherm. Waarschijnlijk speelt het demoverleden de heren parten. Team Hoi was zover wij weten de eerste groep met een AGA-demo (HoiSaga - later gevolgd door het wat puberale HoiSaga II).
De drie kregen versterking van programmeur Peter Schaap, die meteen maar een MS-DOS en een Windows versie verzorgde. Tja, het grote geld lokt!

3D ANIMATIE

De verpakking van Clockwiser is helaas nogal somber uitgevallen: een zwarte doos met daarop een aantal kleine screenshots. Op zich zijn die screenshots kleurig genoeg. Uitgever Rasputin had ze dan ook beter wat groter kunnen gebruiken.
Onder de verpakking rekenen we gemakshalve ook maar het intro: een animatie van een aantal blokken die in 3D Clockwiser spelen. Hoewel het allemaal soepel beweegt, heb je niet het idee dat de animatie echt bij het spel hoort. Daarvoor is er teveel sfeerverschil tussen intro en speelschermen.
Binnenin vinden we twee schijven, een handleiding en een fletse kaart. De handleiding vermeldt dat we Clockwiser op harddisk kunnen zetten. Omdat we daarover beschikken doen we dat onmiddellijk. Het programma wordt keurig geïnstalleerd. Als we even later op het programma-ikoon klikken, krijgen we echter niet het hoofdmenu te zien dat de handleiding belooft, maar een cryptische omschrijving:

Enter code: 25,41

Na enig gepieker werpen we een blik op de fletse kaart en ontdekken dat we met een kopieerbeveiliging van doen hebben. Vandaar dat vale drukwerk. Er moet weinig van overblijven als je die kaart onder een kopieermachine legt, anders heb je nog geen beveiliging.
We moeten intikken welke letter er op de kaart staat bij de kruising van de 25e kolom en de 41e rij. Als we ons vergissen, meldt Clockwiser opgewekt 'Please consider buying the original".

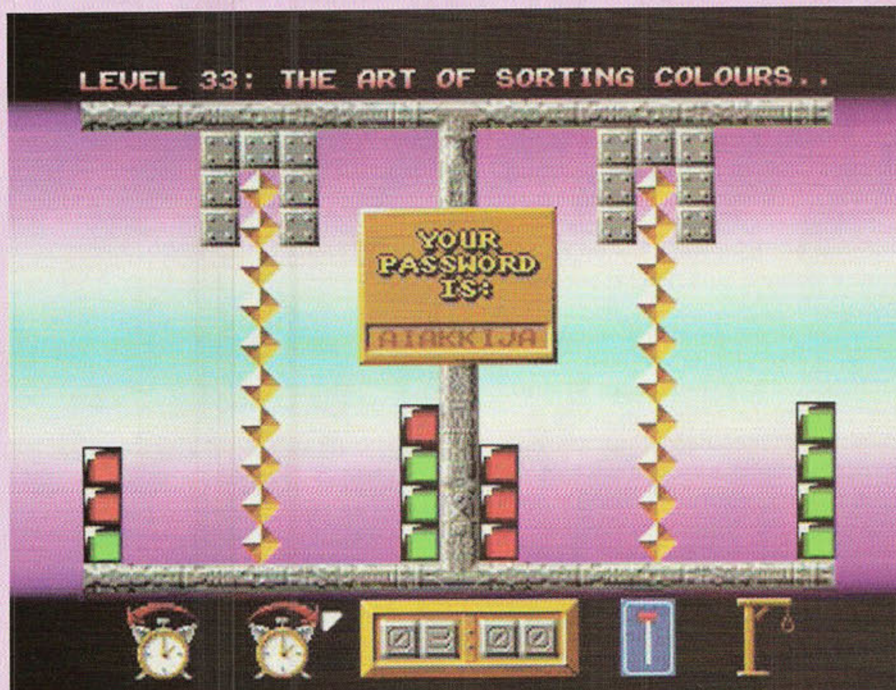


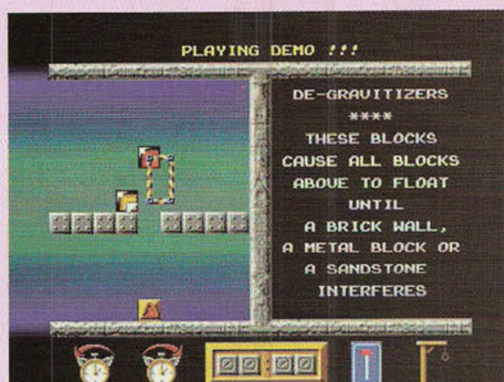


EXAKTE KOPIE

Met Clockwiser tapt Team Hoi uit een heel ander vaatje en dat is bijzonder verfrissend. Vaak genoeg zie je ontwerpers voortbouwen op het succes van hun eerste pakket. ('Die platformroutines kunnen we toch nòg wel een keer gebruiken? Het is anders zo zonde!')
Clockwiser is een totaal ander spel. Er is op zijn hoogst een kleine verwantschap met het spel 'Cognition' dat de groep ter ere van het 25e nummer van Amiga Magazine komponeerde.
Het is bij Clockwiser de bedoeling om binnen een vastgestelde tijd een puzzel op te lossen. Het scherm is in twee stukken verdeeld. Links toont een situatie met blokjes, stenen, bommen, diamanten, enzovoort. Rechts bevindt zich een soortgelijk speelveld met een sterk afwijkende formatie van dergelijke elementen. Het is je taak om de elementen links zo te verplaatsen dat er een exakte kopie van het rechter scherm ontstaat.
Dat verplaatsen doe je door met de muis een rechthoek te tekenen die over het element loopt dat je wilt bewegen. Deze rechthoek beschrijft de

met je op de loop!







'baan' die je het element af wilt laten leggen. Onderaan het scherm bevinden zich twee kloksymbolen. Klik je op het ene dan beweegt het element tegen de klok in en klik je op het andere dan verplaatst het element zich met de wijzers van de klok mee. Overigens levert niet elke baan resultaat op. De meeste elementen zijn namelijk gevoelig voor de zwaartekracht. Als je ze zomaar omhoog beweegt, vallen ze weer even hard terug. Moet zo'n element toch omhoog, probeer er dan snel een element onder te schuiven. Of gebruik een liftblok.



KNARSETAND

Er bestaan acht verschillende elementen. Gekleurde blokken, stenen muren, metalen balken, zandstenen, liftblokken, transporters, diamanten en bommen. Sommige elementen zijn niet van hun plaats te krijgen, maar andere kunnen zweven, maken andere elementen zwevend, verplaatsen andere elementen, enzovoort.

De bommen ruimen elementen die in de weg staan op, al zijn er ook weer elementen die daar maling aan hebben. Maar er is ook een opbouwend element in de kollektie: de diamant plant zichzelf voort als je hem laat vallen.

Om het spel te leren is een demo bijgevoegd. Je hoeft daarin niets te doen, alleen maar te kijken. Elk element uit het repertoire wordt uitgebreid aan je voorgesteld.

Daarna is het spelen geblazen. De eerste tien puzzels zijn nog gemakkelijk op te lossen, maar daarna stijgt de moeilijkheidsgraad in rap tempo. Bij level twintig moest ondergetekende al de hulp van een kollega inroepen.

'En je zei dat ik beter van een intelligentiespel af kon blijven!' tartte Bert Rozenberg.

Ik kreeg meteen spijt van mijn verzoek. Tot overmaat van ramp bleek level twintig geen 'bug', maar prima op te lossen. Als je maar bereid was de situatie wat 'groter' te zien. Zoals Bert...

'Ha! Hier ga ik je de komende twintig jaar mee plagen!' Knarsetand!

OLKEPOLK

Het spel en de handleiding zijn volledig in het Engels, maar Team Hoi laat de Nederlandse wortels toch af en toe een beetje doorschemeren. Als je een puzzel goed hebt opgelost, krijg je een wachtwoord kado waarmee je de volgende keer dat je het spel speelt de opgeloste puzzels kunt overslaan. We vragen ons af wat een Engelsman bij woorden als 'Pluisjes', 'Olkepolk' en 'Hatsjieh' zal denken.

Meer wachtwoorden onthullen we niet. U lost die honderd puzzels zelf maar op. En als u daar niet genoeg aan heeft, maakt u gewoon zelf nieuwe puzzels met de ingebouwde editor.

Jan van Die

8

Produkt: Clockwiser
Softwarehuis: Team Hoi
Distributie: Rasputin
Prijs: £ 19.95
Konfiguratie: elke Amiga
(getest op A2000 en A1200)
Speciale AGA-versie volgt binnenkort
Waardering: 8





Beat 'm up
met strategie-element

Al op de tweede OZ-happening (de derde is voor '95 gepland) toonden de leden van de Bitmap Brothers (bekend van toppers als 'Speedball 2' en 'Chaos Engine') een voorproefje van wat volgens hun zeggen een beest van een beat 'm up zou worden. Het programma was van de hand van een Skandinavisch team met de naam 'Terramarque'. Bijna een jaar later ligt 'Elfmania' (je zou haast bang zijn om meppen uit te delen met zo'n titel) in de winkel. We kennen het genre al een beetje, want naast het bloed, zweet en tranen dat dagelijks over de arcades in de duistere game-halls druipt, biedt de Amiga voor het robbertje vechten op de buis onder andere 'Streetfighter', 'Body Blows' en 'Mortal Kombat'. En nu dus Elfmania...

Het kader is Elfenland, Muhmulandia. Er wordt van je verwacht dat je jezelf tot koning van de elfen opwerkt (opvecht). Dat is nog eens een benijdenswaardige job. (Ik kan het weten, want ik heb reeds heel wat elfen en elfinnen gezien. Schoon volk, heel schoon volk...)
Klein detail: om zover te komen moet je de huidige koning verslaan. Muhmulandia is verdeeld in 36 streken (counties of elfschappen) en je moet de 'vechtersbazen' van zes 'op een rij-liggende' elfschappen verslaan om de kroon te winnen. Het lijkt simpel.
Je vecht telkens op een twee schermen brede 'fight-area' met zeer duidelijke, mooie en klare helden op een verfrissend wisselende achtergrond en ondersteund door een méér dan degelijke sound.
Bij de 'één-speler-mode' krijg je net genoeg zakgeld om in de huid van een van de drie karakters te kruipen. Win je het gevecht, dan krijg je nog wat meer zakgeld en kun je het vel van nog een tuffere (aardig angelsaksismetje tussendoor) vechter aantrekken voor de volgende krachtmeting.
Steeds krijg je de kaart te zien en kun je de volgende tegenstrever kiezen, maar het is naïef om te denken dat je zomaar in zes gevechten zes elfschappen op een rij verovert en zo koning wordt. Een beetje strategie en wat minder gejaagdheid brengt je heel wat verder. Doe rustig wat toertjes tegen mindere tegenstanders om wat geld binnen te harken en richt je niet aanstonds blindelings op die zes op een rij.





In de 'twee-spelermode' krijgt elke speler 300 munten en alle zes tegenstanders zijn dadelijk ter beschikking voor 50 tot 100 munten. De sterkte van je tegenstrevers wordt weergegeven door sterren (vergelijkbaar met de hotelwereld) en natuurlijk ook door hun prijs. Verlies je door meerdere goed geplaatste opdoffers al je geld, dan ben je er letterlijk geweest. Bedankt voor je moeite & game over! Win je in



tegendeel een gevecht, dan verliest de tegenstrever zijn schat. Kun je die pikken, dan regent het munten die je snel moet vergaren. Verzamel je er genoeg, dan belandt je in de 'bonus stage' of de 'prize fight'.

Terramarque heeft wat strategie ingebouwd in het beat 'm uppen en dat is nieuw in dit genre. Het spel zit niet tjokvol 'special moves' (iets waarvoor zowel de kids als de ouderen het tijdschriftenrek over games letterlijk leegplunderen), maar het is gewoon een kwestie van meppen en zo weinig mogelijk meppen incasseren. Daarbij beschikt elke speler slechts over één enkel tierelantijntje: 'de spinning-move' (als een tol over het scherm



razen). Wat ons betreft hadden ze dit zelfs weg mogen laten.
De makers hebben ook een soort kunstmatige intelligentie in Elfmania verwerkt, zodat je niet na een paar spelletjes (zoals het geval is bij de meeste andere beat 'm uppers) vecht als een robot die elke draai en zwaai van de tegenstanders in zijn koppie geregistreerd heeft. Variatie heet dat en het breekt het monotone gememoriseerde links, rechts, hoog, hoog, vooruit, hoog, onder, rechts en fini, waaraan we zo gewend waren geraakt. Goed punt, Terramarque! Elfmania heeft daarmee alle verwachtingen ingelost en zal binnen de kortste keren bovenaan de lijst van beste beat 'm ups prijken.
Heb je enig kommentaar, klachten, ideeën of meningen omtrent Elfmania, dan is dit het adres: Terramarque Ltd, PO Box 364, 00121 Helsinki, Finland.

Johan François

10

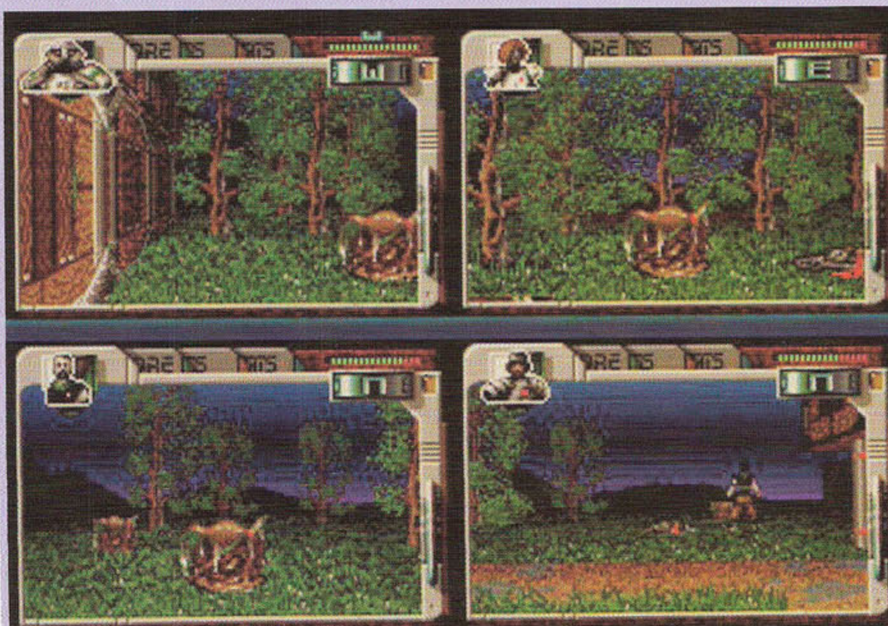
Produkt: Elfmania
Producent: Terramarque
Prijs : £ 29.99
Konfiguratie: elke Amiga met 1 Mb of meer
Komt op twee disks en is helaas niet installeerbaar op harddisk
1 of 2 spelers
Waardering: In zijn genre...'t beste!

HIRED GUNS

Aanvallen met z'n vieren...

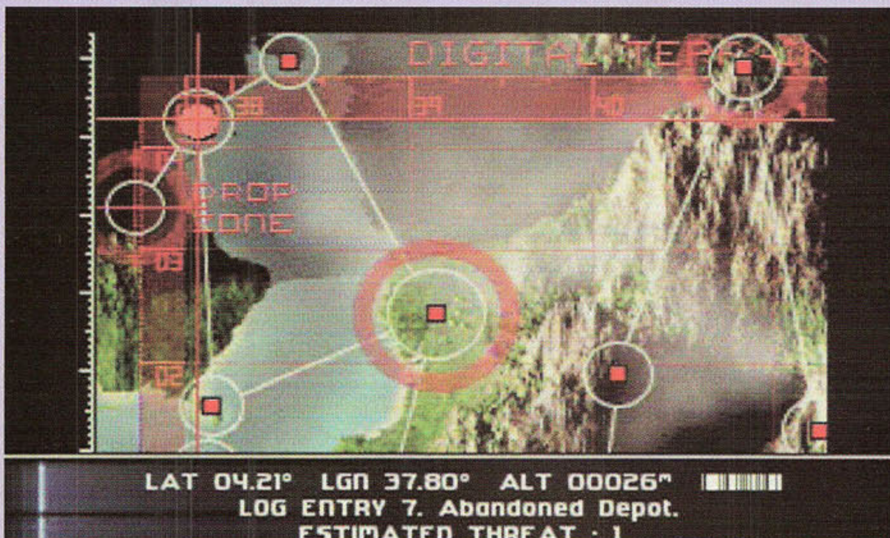
Aandacht voor het meest innoverende RPG/adventure dat we ooit onder ogen kregen: Hired Guns. Na opvallende spelletjes als Blood Money, Lemmings en Walker brengt het Schotse DMA ons een geheel nieuw soort RPG. Niet meer vier of zes poppetjes die met z'n allen op elkaar klitten, maar vier apart te besturen keiharde mercenaries. Verantwoordelijke ontwerper is Brian Johnston en uit een van de vier handleidingen kunnen we opmaken dat het spel geheel en al op een Amiga is ontworpen - inklusief die vier handleidingen.

Wat is er zo 'anders' aan Hired Guns? Wel, de vier nietsontziende geweldenaren van de toekomst hebben ieder een eigen venster op je monitorscherm, zodat je kunt zien wat hij/zij ziet. Ze staan niet de hele tijd met z'n vieren op een vierkante meter, maar kunnen onafhankelijk van elkaar door de uitgebreide gangenkomplexen kruisen. Je kunt ze samen of apart besturen, maar het spel ook met maximaal drie andere spelers spelen. Op zich is dit een opmerkelijk idee, maar of het ook werkbaar is betwijfelen we... Met twee spelers zou nog tot daar aan toe zijn (we denken hierbij aan Bloodwych - ooit uitgebracht door MirrorSoft), maar we zien niet hoe vier man zich voor dat kleine schermpje verdringen; de een met de muis, de volgende met de joystick en de laatste twee vechtend aan en om het toetsenbord. Ja, ja...
Gelukkig kun je het spel ook in je eentje spelen. Je klikt op de gekleurde venstertjes en als je een persoon ergens heenstuurt, dan komen de anderen automatisch achter hem aan. Later kun je dit volg-de-leider principe weer verbreken en ze apart een kant opsturen.
Het sturen en leiden gaat heel erg gemakkelijk: je hebt het principe snel door zonder dat je de handleiding erop behoeft na te slaan. In het betreffende venster verandert de cursor telkens in een pijl naar links, rechts, voor- of achteruit. In het midden verandert hij in een vizier zodat je weet dat je gaat schieten als je de muisknop indrukt.





Zelfs met de machine in 68000-mode doen de bewegingen heel erg soepel aan: geen trage volgbewegingen of moeilijk doenerij.
Qua opzet is dit spel vergelijkbaar met Tony Crowther's eveneens futuristische Captive (Mindscape) waarbij je telkens een lokatie aandoet die er weer anders uitziet dan de vorige. De hele lokatie wordt ingeladen: buiten zowel als binnen en altijd met meerdere verdiepingen. Opvallend kenmerk: de liften, die de verdiepingen op een in eerste instantie niet direkt doorzichtige manier met elkaar verbinden, zijn open zodat je kunt zien of er iemand op staat. In het ene venster bedien je de knoppen voor de lift en in het andere zie je de muren aan je voorbij trekken. Een lift is ook een manier om aan een vijandelijke omgeving, bijvoorbeeld diep water met vraatzuchtige haaien, te ontkomen.



JA HOOR: EEN SAMENZWERING

Je vier paria's hebben al direkt enkele handige en bruikbare zaken op zak. Naast een prettig geweer en een beetje munitie vind je enkele andere futuristische high tech snuisterijen die onontbeerlijk blijken om de lokaties op je toekomstige planeet te zuiveren. Een handig apparaatje is de DTS (Digital Terrain Scanner), die automatisch het gebied waar je bent (geweest) in kaart brengt. Fantastisch! Een essentieel uitrustingstuk voor iedere RPG. Meer munitie, voeding en toegangskaarten/sleutels vind je gaandeweg. Merkwaardig genoeg ziet alles wat je tegenkomt eruit als een witte of bruine kist, terwijl sleutels zich aan je voordoen als groene pyramidetjes. Als je ze hebt opgepakt (met de rechter muisknop) en je in je inventaris kijkt, zie je pas wat je nu eigenlijk hebt opgepakt. Maar juist als je je rugzak aan het doorzoeken bent naar het zojuist toegeëigende item wordt er een aanval op je uitgevoerd.
Het is de bedoeling dat je in dertien dagen (speltijd) eens gigantisch de bezem haalt door een uitgebreid komplex van verschillende gebouwen die zich op een wat dubieuze planeet bevinden. Als je het boekje leest met het achtergrondverhaal (een van de vier manuals bij dit spel) ontdek je een zelfde soort samenzwering als bij Eye of the Beholder (SSI): jij en je mensen zijn hierheen gelokt onder valse voorwendsels. Het is een truuk van het machtige imperium om van paria's af te komen. De planeet vertoonde de laatste tijd ineens een onverklaarbare aktiviteit. Het blijkt dat de DNA-machines allerlei merkwaardige weerzinwekkende monsters heeft weten te produceren. Ze komen in de regel uit een ei dat nog het meeste lijkt op een stapel baby-luiertjes die er lang genoeg staat om dik onder de stinkende schimmel te zitten. Door beweging in de omgeving komen de schimmelbergen uit en het DNA-gevaar rent op je af. Wie enkele jaren geleden Xenomorph (Pandora) speelde zal dit allemaal vertrouwd in de oren klinken.

'LET'S NUKE 'M FROM SPACE'

Wat Hired Guns met kop en schouders boven de andere RPG's doet steken is niet het gemis aan magie, valse muren met geheime knopjes en dergelijke, maar de prachtige geluidseffekten en de graphics die op een hoog niveau staan. Het is zelfs zo dat er een batterij extra geluidseffekten wordt toegevoegd als je machine over 2 Mb meer RAM beschikt. Je krijgt er onder andere huiveringwekkende achtergrondherrie bij (wij zaten echt stijf op onze stoel) en verschillende extra vuurwapengeluiden. De soundtrack is op zich al een reden om dit programma van vijf diskettes (installeerbaar op harddisk) aan te schaffen. Speel je Hired Guns van diskettes dan kun je het beste maar wat extra drives aanschaffen. Wanneer je namelijk zoals wij Hired Guns met vier floppy drives speelt, dan is het nog te doen. Voor minder bedeelden geeft het programma aan welke diskette je klaar moeten houden; daar is duidelijk over nagedacht. De graphics zijn niet echt adembenemend, maar wel goed van niveau. De map waarop de lokaties staan aangegeven is opgebouwd met fractals, waardoor een hoog realisme wordt bereikt. De twaalf personages waaruit je kunt kiezen zijn stemmig getekend en zetten op een dramatische manier de toon voor het verhaal. In het spel ziet alles er goed verzorgd uit. Soms zou je willen dat de variatie in monsters eens wat breder was: per lokatie kom je maar een beperkt aantal DNA-gevaren tegen.
Heel erg leuk zijn ook de opmerkingen die deze 'tough guys' tegen elkaar maken. Soms zou je ze gelijk geven: 'Kunnen we niet beter vanuit ons ruimteschip deze hele planeet opblazen?' of als de aktie wat minder is: 'Help me herinneren dat ik de volgende keer als we hier weer komen een fototoestel meeneem om wat plaatjes te schieten' en 'We krijgen overwerk toch gewoon doorbetaald, he?'. Lekker sarkastisch.
Tot slot nog twee aparte aspekten aan Hired Guns die niet onvermeld mogen blijven. Het eerste is dat je voor het maken van een saved-game de keuze krijgt om van je RAM gebruik te maken. Binnen een lokatie heeft dit het voordeel dat zowel het saven als het oproepen van de saved game in een fraktie van een sekonde is gebeurd. Weer een teken dat er over nagedacht is. Overigens kun je ook naar hardere media saven. Het tweede originele aspekt is dat je niet per se direkt aan het spel zelf hoeft te beginnen. Van te voren kun je uit een twaalftal korte akties kiezen, waarbij de mate van geweld per kubieke minuut hoger ligt dan in het spel zelf. Het gaat erom binnen een beperkte tijdsduur van punt A bij punt B (de uitgang) te komen. Via deze snelle charges ontdek je iets over het spel en leer je de karakters een beetje kennen.
Hired Guns zit soms ondoorgrondelijk in elkaar. De vier apart bestuurbare karakters vormen een uitdaging om de problemen op een nieuwe manier te benaderen. Kortom: een spel van een hoog verslavingskaliber.

John Beek

8,5

Produkt: Hired Guns
Softwarehuis: Psygnosis
Konfiguratie: Alle Amiga's met tenminste 1 Mb; installeerbaar op harddisk
Prijs: ca. *f* 80,-
Waardering: 8,5

Met stip genoteerd

Hisoft Basic

Een groot aantal Amiga gebruikers moest met pijn in het hart afscheid nemen van hun vertrouwde AmigaBasic toen Commodore dat pakket bij versie 2.x en hoger van AmigaDOS verving door ARexx. Het oude vertrouwde AmigaBasic liep tot groot verdriet van diegenen zonder patch ook al niet meer op hun nieuwe Amiga 1200 of Amiga 4000. Er is een aantal vervangers voor AmigaBasic, waaronder Blitz Basic en AMOS. Het Engelse bedrijf HiSoft, bekend door onder andere haar HiSoft assembler, voegt aan dit rijtje Hisoft Basic versie 2 toe. Een pakket met een komplete ontwikkelomgeving bestaande uit editor, compiler en debugger (de van HiSoft zo bekende MonAm). Ook moet dit pakket het mogelijk maken om C en assembler routines mee te linken. Zouden al die AmigaBasic gebruiker nu dan toch nog een krachtige vervanger voor hun oude liefde vinden? Amiga Magazine nam deze 'Basic of the 90s' (zoals HiSoft hem noemt) voor u onder de loep.

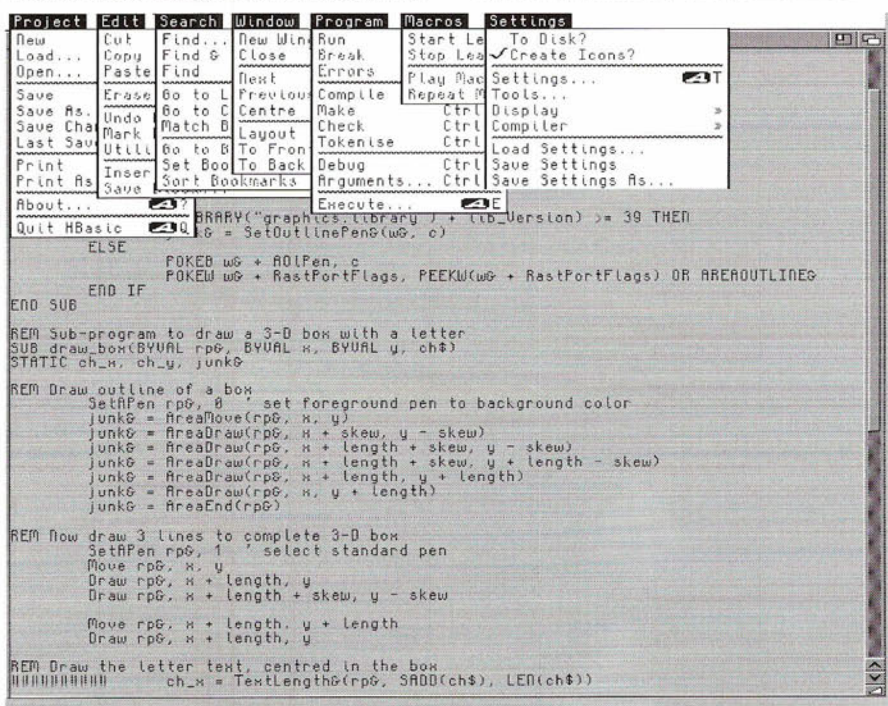
Het HiSoft's Basic pakket bestaat uit een diskette en een dikke pil van ruim 600 pagina's die een tutorial, gebruiksaanwijzing van de editor, compiler en debugger, en een bespreking van alle kommando's bevat. Deze bespreking beslaat zo'n 230 pagina's en is duidelijk en overzichtelijk uitgevoerd. Ook de uitleg over de werking van de editor, compiler en debugger is helder en toegankelijk.

Om deze materie te kunnen begrijpen heeft de gebruiker helaas een goede kennis van de Engelse taal nodig, omdat zowel het handboek als het programma volledig in het Engels zijn. De locale.library, die het mogelijk gemaakt had om in ieder geval het programma in het Nederlands om te zetten, heeft HiSoft helaas niet gebruikt. Het bedrijf laat hier naar onze smaak duidelijk een steekje vallen. Gezien de grootte van de Nederlandse Amiga-markt kunnen we nog begrijpen dat het handboek niet in het Nederlands beschikbaar is. Maar de benodigde extra inzet om locale ondersteuning in het programma in te bouwen had naar ons inzicht toch ruim opgewogen tegen de gemaakte kosten. Dit had immers niet alleen bij de Nederlandse kopers, maar ook voor de andere Europese markten de acceptatie van het pakket bevorderd. Een pluspunt is dat het pakket volledig Workbench 2.x en Workbench 3.x compatibel is en ook de AGA-chipset ondersteunt. Natuurlijk kan ook de Amiga-programmeur die nog steeds met Workbench 1.3 werkt dit programma gebruiken en zelfs zijn voordeel doen met een aantal van de verworvenheden die normaal pas vanaf Workbench 2.0 beschikbaar zijn.

KNIPOOG NAAR PASCAL

HiSoft Basic is voorzien van alle libraries die nodig zijn om de Amiga systeemfunkties te gebruiken. Doordat HiSoft hiervoor zoveel mogelijk de standaard funktienamen gebruikt, is het voor de wat gevorderde Basic-programmeur vrij eenvoudig om programmeervoorbeelden vanuit C in HiSoft Basic om te schrijven. Voor een aantal funkties is dit zelfs niet meer nodig, omdat HiSoft voorbeelden bijlevert die tonen hoe je bijvoorbeeld datatypes, gadTools gadgets en menu's, geluid en dergelijke moet programmeren.

HiSoft Basic beschikt over alle kommando's die we van AmigaBasic ken-



De HiSoft Basic editor.

nen en voegt daar nog een fors aantal aan toe, zoals 'LIBRARY OPEN' om de Amiga libraries te openen, blitter-kommando's zoals 'GET' en 'PUT', 'WINDOW' om windows te definiëren, 'MOUSE' voor de muis, 'STICK' voor de joystick en nog veel meer.
Zoals u uit de illustraties bij dit artikel kunt opmaken, lijkt HiSoft Basic meer op Pascal en C dan op de oude AmigaBasic. Qua kracht en mogelijkheden is het pakket eigenlijk ook met de eerste twee vergelijkbaar. C of Pascal vergen echter een stevige portie systeemkennis als we bijvoorbeeld naar de seriële poort willen schrijven of geluid willen maken. HiSoft Basic neemt dat werk van u over, maar geeft toch bijna dezelfde mogelijkheden.
Natuurlijk kunnen we in dit artikel elk kommando apart behandelen en uitgebreid bespreken, maar dan zou dit waarschijnlijk het enige artikel in dit nummer worden. Voor een lijst van kommando's verwijzen we dan ook naar het kader "kommando's".

```
REM HiSoft Basic voorbeeld recursief gebruik van funkties.
REM In plaats van REM kunnen we ook ' gebruiken.

' Teken een lijn met lengte 'r' in de richting 'dir' vanaf
' de huidige positie
SUB FWD(BYVAL r)
SHARED curx, cury, dir
STATIC newx, newy
'   Bereken de nieuwe x en y coordinaten.
    newx = curx + r * COS(dir)
    newy = cury + r * SIN(dir)
'   Teken de lijn
    LINE (curx, cury) - (newx, newy)
'   En pas de x, y positie aan.
    curx = newx
    cury = newy
END SUB

' Wijzig de richting met een draai in 'r' graden.
SUB RIGHT(BYVAL r)
SHARED dir
    dir = dir - r / 180 * 3.1415926
END SUB

' Gebruik FWD en RIGHT om een spiraal te tekenen.
' Dit sub-programma roept zichzelf aan om steeds
' langere lijnen te tekenen die een spiraal produceren.
SUB SPIRALS(BYVAL l, BYVAL a)
    FWD l
    RIGHT a
    IF l < 150 THEN SPIRALS L+1, a
END SUB

' Hoofdprogramma.
' Hier worden de variabelen geïnitialiseerd en het
' subprogramma SPIRALS voor de eerste keer aangeroepen.
' Nadat de spiraal getekend is keert het programma
' hier terug en wordt beëindigd.
main:
    curx = 160
    cury = 100
    dir  = 0
    SPIRALS 9, 115
END
```

BRUG NAAR C EN ASSEMBLER

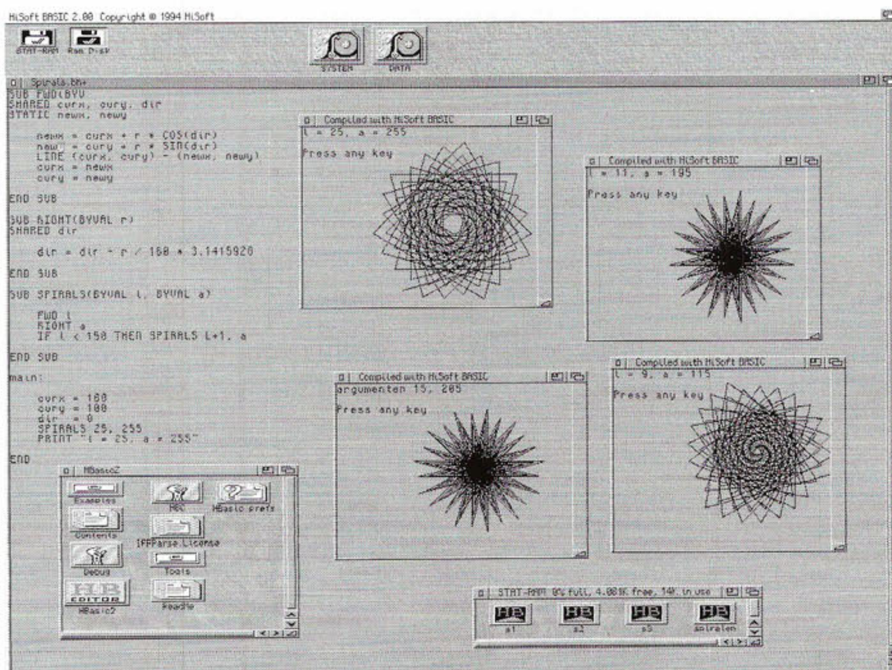
De kommandostruktuur van het pakket is vrij kompatibel met het op de pc gangbare MicroSoft QuickBasic. Zo kunt u ook daar een bron van voorbeelden en nuttige routines aanboren.
Zoals reeds eerder vermeld, biedt HiSoft Basic behalve de eigen kommando's ook de mogelijkheid om C-funkties en machinetaalroutines aan te roepen. Dit stelt de gebruiker in staat om eigen kommando's aan deze Basic toe te voegen.
Daarvoor is natuurlijk wel een C-compiler en/of machinetaal assembler nodig. Beide pakketten zijn in het Public Domain circuit verkrijgbaar. Voor C kennen we de GNU C Compiler (Ook wel GCC genoemd) en voor machinetaal asm68 en de linker alink die alle modules samenvoegt tot een uitvoerbaar programma. Deze programma's kunt u onder meer vinden op de Fred Fish diskettes. Bezit u een CD-ROM speler, dan is de aanschaf van de GoldFish dubbelaar een aanrader. Hierop vindt u voorgenoemde programma's en nog veel meer.
Een ander optie is de FreshFish CD-ROM van Fred Fish. Hierop staat een kompleet geïnstalleerde versie van GCC samen met de laatste C-includes van Commodore en een groot aantal handige programmmeertools en voorbeelden die u als HiSoft Basic programmeur goed van pas komen.
Natuurlijk zijn er ook commerciële C-compilers te koop. Een goede keuze is hier SAS C 6.51. De prijs van dit pakket is enige maanden geleden gehalveerd. Daar er meteen ook een bruikbare assembler en linker in het pakket zitten, geeft het u de beschikking over een buitengewoon krachtige kombinatie.
Het aanroepen van bijvoorbeeld een C-funktie vanuit HiSoft Basic is de eenvoud zelve, zoals het volgende voorbeeld aantoont:

```
/* C-funktie die kijkt of het ene
getal gelijk is aan het andere */
short Vergelijk(short getal1, short
getal2)
{
  return(getal1 == getal2)
}

' En dit is het aanroepende HiSoft
Basic programma.
' Eerst declareren we de C-funktie.
DECLARE FUNCTION Vergelijk% CDECL
(BYVAL pgetal1%, BYVAL pgetal2%)

' En het aanroepen.
PRINT Vergelijk%(1, 4)
PRINT Vergelijk%(25, 25)
```

Zoals u ziet declareren we eerst de C-funktie door middel van het kommando DECLARE FUNCTION CDECL. Daarna delen we aan HiSoft Basic mee dat beide parameters voor de C-funktie van het type getal met een grootte van een BYTE zijn (BYVAL) en worden de namen van de parameters gedefinieerd. Nu rest ons alleen nog maar het compileren van de C-source en het



Het voorbeeldprogramma 'spiralen' in werking.

De MonAm-debugger heeft een wat Spartaans uiterlijk.

HiSoft Basic programma en deze twee dan aansluitend te linken tot een uitvoerbaar programma.
Het handboek besteedt een hoofdstuk aan het verschil tussen C en Basic en geeft nuttige tips hoe u eventueel C-programma's omschrijft in HiSoft Basic of gekombineerde programma's ontwerpt.
Het is ook mogelijk vanuit C toegang tot de string- en array-variabelen van HiSoft Basic te krijgen. Vanuit machinetaal kunnen we vrijwel elke utility-routine in HiSoft Basic aanroepen. Dit maakt het natuurlijk heel aantrekkelijk om niet snelheidsgebonden delen van een programma in HiSoft Basic te schrijven en de routines die heel snel moeten zijn direkt in machinetaal te schrijven en aan HiSoft Basic te linken. Dit maakt de ontwikkeltijd van een applikatie een stuk korter en het onderhoud en de verdere ontwikkeling van het programma veel eenvoudiger.

AANROEPEN EN KLAAR

De compiler is vanuit de HiSoft Basic editor via de menu optie 'Compile' in het 'Program-menu' op te roepen. We kunnen de compiler ook zelfstandig starten, maar moeten dan via de CLI een aantal parameters meegeven. De mogelijkheid om via het menu te werken is dan ook te prefereren. Het compileren van standaard Basic programma's is simpel. We roepen de compiler aan en meer is er niet bij. Dit wordt anders als we de Amiga systeemfunkties in ons Basic-programma gebruiken en de trukendoos wat verder opentrekken. We zijn dan verplicht bepaalde programmadelen eerst te 'tokenizen'. Als we dit vergeten geeft de compiler gegarandeerd een foutmelding. Het handboek is op dit gebied echter vrij duidelijk en ook de wat ingewikkeldere voorbeelden zijn voorzien van een leesmij-bestand waarin precies wordt uitgelegd hoe we deze voorbeelden moeten compileren. Wat extra inspanning is de prijs die we betalen voor de uitgebreide mogelijkheden van deze Basic. Naar onze mening geen al te hoge.

TOETSTIJDPERK

Hoe secuur we ook programmeren, er is altijd wel iets in ons programma dat net niet doet wat we willen. Waarom de storing optreedt is meestal een raadsel. Dat zoiets elke programmeur overkomt weten ze bij HiSoft en dus leveren ze meteen de debugger MonAm er maar bij. Met MonAm kunnen we het ongehoorzame programma regel voor regel uit laten voeren en de waardes van alle variabelen bekijken. Zo komen we er meestal snel achter waarom het programma die ene funktie nu net iets anders interpreteert. Helaas is MonAm niet helemaal met zijn tijd meegegaan en mist dan ook de zo vertrouwde menu's en gadgets. U zult het met toetskommando's moeten doen. Hoewel MonAm goed werkt hadden we toch liever gezien dat de programmeurs het in een wat hedendaagser jasje hadden gestoken.

KONKLUSIE

Hoewel er, zoals uit het artikel blijkt, een paar ruwe kanten aan HiSoft's Basic zitten, geloven wij toch dat het programma een waardige vervanger voor AmigaBasic kan zijn. Terwijl AMOS bij uitstek geschikt is voor het maken van spelletjes en dergelijke is HiSoft's Basic meer een werkpaard voor algemeen gebruik dat u een grote mate van kontrole en vrijheid biedt in uw interaktie met de systeemfunkties van de Amiga. Daarnaast biedt het pakket ook nog eens een skala aan kommando's om u het werken gemakkelijk te maken.
Ook de systeemeisen zijn redelijk. HiSoft vraagt 1 Mb RAM, een toetsenbord, een floppydrive en minimaal Workbench 1.3. Natuurlijk is een harddisk en 2 Mb RAM een aanrader als u grotere en/of van de standaard Amiga systeemfunkties gebruikmakende programma's wilt schrijven.

Paul Kolenbrander

Produkt: HiSoft BASIC versie 2
Prijs: *f* 245,-
Fabrikant: HiSoft UK
Konfiguratie: Elke Amiga met 1 Mb RAM, floppydrive en minimaal Workbench 1.3. Het pakket is AGA en Workbench 3.x compatibel.

ALLE HISOFT BASIC KOMMANDO'S

ABS, AREA, AREAFILL, ASC, ATN, BEEP, BEGINIO, BIN$, BLOAD, BREAK, BSAVE, CALL, CALL LOC, CALL$, CDBL, CHAIN, CHDIR, CHR$, CINT, CIRCLE, CLEAR, CLNG, CLOSE, CLS, COLLISION, COLOR, COMMAND$, COMMON SHARED, CONST, COS, CSNG, CSRLIN, CURDIR$, CVD, CVI, CVL, CVS, DATA, DATE$, DECLARE, DECR, DEF FN, DEFDBL, DEFINT, DEFLNG, DEFSNG, DEFSTR, DIM, DO...LOOP, DO...WHILE, END, EOF, ERASE, ERL, ERR, ERROR, EXIT, EXP, FEXISTS, FIELD, FILES, FIX, FOR...NEXT, FORMATI$, FORMATL$, FORMATS$, FORMATD$, FRE, FREEFILE, FUNCTION...END FUNCTION, GET file I/O, GET graphics, GOSUB...RETURN, GOTO, HEX$, IF...THEN...ELSE, INCR, INITHOOK, INKEY$, INPUT, INPUT#, INPUT$, INSTR, INT, KILL, LBOUND, LCASE$, LEFT$, LEN, LET, LIBRARY OPEN, LIBRARY DECLARE, LIPRARY CLOSE, LIBRARY VARPTR, LIBRARY, LINE, LINE INPUT, LINE INPUT#, LOC, LOCAL, LOCATE, LOF, LOG, LOG10, LOG2, LPOS, LPRINT, LPRINT USING, LSET, LTRIM$, MAX, MENU, MID$, MIN, MKDIR, MKI$, MKFFP$, MKL$, MKS$, MKD$, MOUSE, MOUSE ON, MOUSE OFF, MOUSE STOP, NAME, OBJECT, OCT$, ON...BREAK, ON...CLOSE, ON...COLLISION, ON...ERROR, ON...GOSUB, ON...GOTO, ON...MENU, ON...MOUSE, ON...TIMER, OPEN, OPTION BASE, PAINT, PALETTE, PATTERN, PCOPY, PEEK, PEEKB, PEEKL, PEEKW, PEEK$, POINT, POKE, POKEB, POKEL, POKEW, POS, PRESET, PRINT, PRINT#, PRINT# USING, PRINT USING, PSETPTAB, PUT file I/O, PUT graphics, RANDOMIZE, READ, REDIM, REM, REPEAT...END REPEAT, RESET, RESTORE, RESUME, RETURN, RIGHT$, RINSTR, RMDIR, RND, RSET, RTRIM$, RUN, SADD, SAY, SCREEN, SCROLL, SELECT...END SELECT, SGN, SHARED, SIN, SLEEP, SOUND, SPACE$, SPC, SQR, STATIC, STICK, STOP, STR$, STRIG, STRING$, SUB...END SUB, SWAP, SYSTAB, TAB, TAGLIST, TAN, TIME$, TIMER, TRANSLATE$, TRON, TROFF, UBOUND, UCASE$, VAL, VARPTR, VARPTRS, WAVE, WHILE...WEND, WIDTH, WINDOW, WRITE, WRITE #.

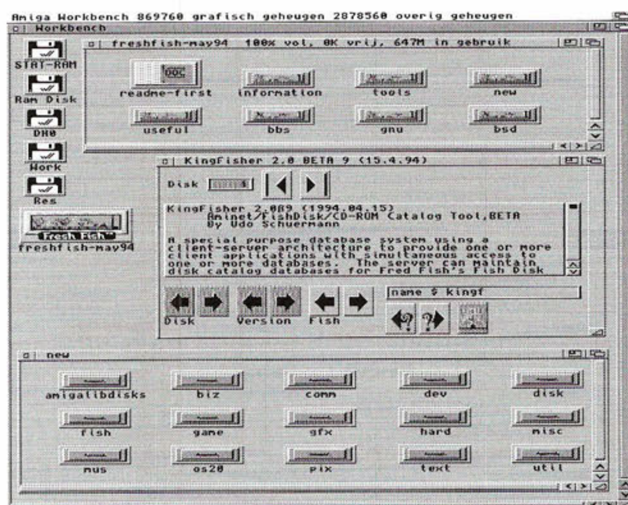


The Next Generation

Met het verschijnen van de eerste 'FreshFish' CD-ROM's gaat deze rubriek een nieuw hoofdstuk in. Nu de AmigaLibDisk-serie formeel is gestopt - voor degenen die het nog niet weten: na disk 1000 geen floppy's meer, alleen nog CeeDeetjes - krijgt ook Fish & Chips een ietwat ander gezicht. Allereerst natuurlijk omdat onze trouwe pd-reporter André Viergever na zoveel diskjes wel eens wat anders wilde gaan doen. Zijn talenten (en jarenlange Amiga-ervaring) blijven gelukkig voor Amiga Magazine behouden. Na wat intern beraad besloten we de naam 'Fish and Chips' voor deze rubriek toch maar te handhaven; ze dekt de lading immers goed en de inhoud van deze pagina's blijft praktisch onveranderd. De tweede reden voor de vernieuwing van Fish & Chips is natuurlijk de reorganisatie van de Fish-serie zelf. Fred geeft nog steeds zijn reeks met gratis kopieerbaar materiaal uit, maar de indeling op CD-ROM heeft weinig meer weg van de oude volgorde 'Fish 800 - Fish 801 - Fish 802' enzovoort. We hebben de rubriek daaraan aangepast en proberen meteen de lezer nog meer informatie te verschaffen over Amiga public domain software.

Op de kleurig verpakte mei/juni FreshFish-cd treffen we zowel ouder als nieuw materiaal aan. Naast de inhoud van Fish 975 tot en met 1000 bevat het schijfje ook recenter verschenen programma's, dokumentatie, plaatjes en sources. In die zin kunnen we best spreken van een overgangs-cd. Fred heeft de compact disc feitelijk ingedeeld in diverse 'vaste' en 'vrije' rubrieken. In de vrije staat steeds het allernieuwste materiaal, terwijl de permanente delen òf hetzelfde blijven òf regelmatig een update krijgen. Onze aandacht gaat uiteraard vooral uit naar de vrije rubrieken. Voor de volledigheid vermelden we ditmaal echter ook even de globale inhoud van het vaste deel. Deze rubrieken bevatten onder meer:

- het zetsysteem PasTex
- includes en ander ontwikkelaarsmateriaal van Commodore
- diverse speciale utility's voor het beheren van Fish-cd's, zoals het database-programma KingFisher en de bestandenzoeker A-kwic
- Amiga-versies van programma's uit het GNU-projekt. GNU staat voor 'GNU is Not Unix' en stamt (uiteraard) uit de Unixwereld. Het is feitelijk een vrij strak omlijnde pd-kategorie, die voornamelijk specialistische utility's omvat. Degenen die bekend zijn met Unix-systemen moeten het het Amiga-GNU gedeelte van de Fish-cd's echter beslist eens nader bekijken.



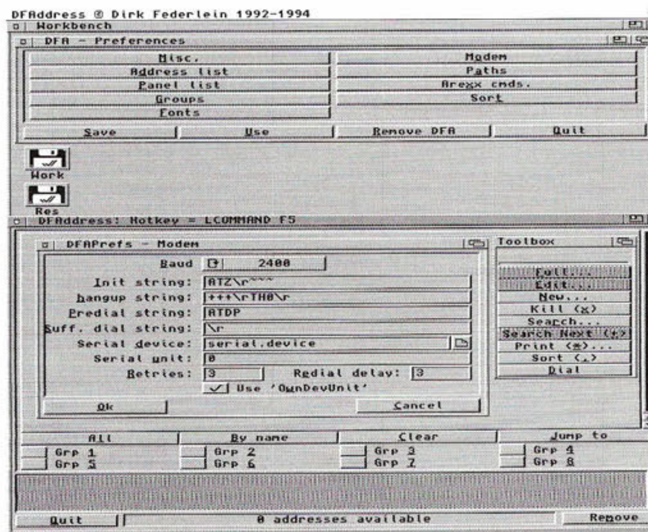
BIZ

Tot zover de inleiding. We gaan over tot de orde van de dag en doen een greep in de directory 'new', waar de meeste verse vis ons toelacht, en beginnen met de directory BIZ. **Afile 2.21** van Denis Gounelle is een muisgestuurde databasemanager, speciaal voor het beheren van (public domain) programmatuur. Ook deze werkt weer met de van Superbase bekende 'videorecorder-knoppen'. Numerieke, alfanumerieke en Boolean velden worden ondersteund. De gebruiker kan de struktuur van een Afile-database grotendeels zelf opzetten; sorteer- en zoekroutines ontbreken evenmin en het programma heeft een ARexx-poort. De dokumentatie is Engelstalig (maar gezien het aantal taalfouten met de Franse slag opgesteld); freeware.

Ook in BIZ een kleine database, ditmaal van David Ekholm. Deze gaat vertikaal door z'n records en draait vanaf de Workbench. **DB 1.0** is vooral bedoeld als hulpmiddel voor adressenbeheer; al te veel extra's zitten er niet op. Het freeware-programma heeft minimaal Kickstart 2.04 nodig en slaat al zijn data in het geheugen op, dus een grote vriendenkring betekent investeren in RAM-chips. Systeemvriendelijk, GadTools- en ASL-gestuurd, online-help aanwezig en het is nog freeware ook. Een 'klein, snel stadswagentje' onder de databases, als we de auteur mogen geloven.

We vinden ook een mega-turbodiesel-truck voor het beheren van een adressenlijst. **DFA 2.0** van Dirk Federlein, nu ook in Engelstalige uitvoering, heeft zowat elke optie in voorraad die de gebruiker hiervoor kan wensen. Naast het gebruikelijke naam/straat/plaats kunnen we onder meer E-mail adressen, geboortedata, kommentaar en 'file-links' naar externe tekstbestanden in elk record kwijt. Telefoonnummers bellen is rechtstreeks vanuit DFA mogelijk en de software beschikt over een aanzienlijk aantal edit- en instelfunkties. Zelfs een ARexx-poort en een netwerk-modus ontbreken niet. Het programma heeft er wel minstens Kickstart 2.0, 1 Mb RAM èn liefst een harddisk voor nodig. Shareware, een update van versie 1.23 op Fish 874.

CarCosts van Rüdiger Dreier houdt, zoals de naam al aangeeft, uw autokosten bij. Versie 3.3 is voornamelijk een bugfix-update van versie 3.00 op een eerdere Fish-disk. Naast Kickstart 2.0 hebben we



Stefan Stuntz' MUI (Magic User Interface) nodig om dit speeltje te kunnen draaien. En wat centen op zak, want zowel CarCosts als MUI is shareware. De gebruiker zal gezien deze extra uitgaven inderdaad op de autokosten moeten besparen om er nog mee op vooruit te gaan.

VideoMaxe van Stephan Sürken treedt andermaal voor het voetlicht. De laatste keer was op Fish 940, in de gedaante van versie 4.20. Inmiddels heeft deze shareware database voor videobanden er alweer een hele geschiedenis opzitten. Met het uitbrengen van V4.33 voegt de auteur naast bugfixes weer de nodige nieuwigheden aan het geheel toe. Meer kontrole over print-opties, ingevoerde titels, meer datatypes (niet die van Commodore), strings van ongelimiteerde lengte: videofielen kunnen er hun verzameling inmiddels aardig mee op orde brengen. VideoMaxe bezit veel mogelijkheden om uit te vogelen wáár een programma precies staat en om uit te rekenen of er nog genoeg ruimte is voor een andere opname.

Amortize 1.16 is een giftware-utility van Michael Mantel voor het sluiten van leningen. Het berekent aan de hand van inkomen en periodieke uitgaven de best mogelijke balans, maar blijkt nogal sterk toegesneden op de Amerikaans/Canadese situatie. De source in C is voor $ 5 bij de auteur verkrijgbaar.

De naam van het volgende utility lijkt in eerste instantie wat misleidend. **ASC** heeft niets met de ASCII-letterkode te doen: het is een Amiga-port van de Unix-spreadsheet SC. Simon Raybould voerde de omzetting uit en maakte er freeware van. Het programma beschikt over opties voor het manipuleren van zowel nummers als strings en een ingebouwde helpfunktie, maar is niet erg gemakkelijk te bedienen.

Thuisbankiers doen het met **Banker 2.0beta**. Dit programma helpt bij het bijhouden van het banksaldo, maar heeft er wel het eerder genoemde MUI voor nodig. Banker is shareware van Cedric Beust en draait alleen onder Kickstart 2.0 of hoger. AmigaGuide-dokumentatie en zelfs Nederlandse lokalisatie ontbreken niet.



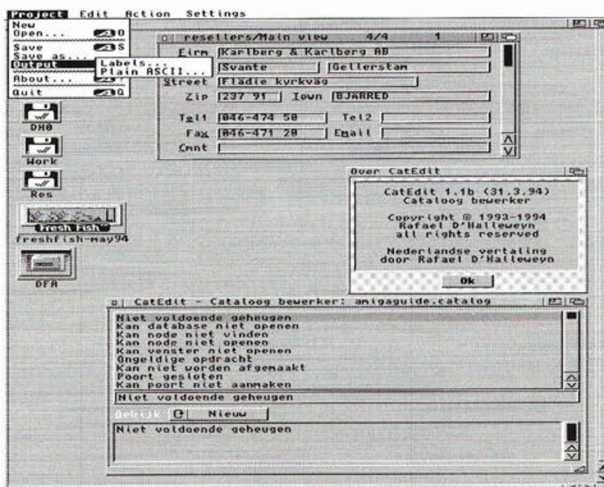
Ook **Financa 1.4** biedt hulp bij het uitknobbelen van de voordeligste leningen en aflossingen. Dit shareware-progje van A.G. Kartsatos heeft aardig wat funkties in huis en kan zelfs gebruik maken van een mathematische co-processor als de 68882. Het presenteert de gebruiker onder meer overzichts-tabellen met de resultaten van leningen bij bepaalde rente-percentages.

COMM

In COMM vinden we alleen versie 7.2 van het freeware Baud Bandit Bulletin Board System (**BBBS**). De update brengt onder meer een eigen offline-reader en call-back-kontrole voor lokale bellers met zich mee. Naast het terminal-programma Baud Bandit 1.50 en ARexx hebben we er minstens 1.5 Megabyte geheugen voor nodig. Een aantal vernieuwde doors voor dit opvallende bulletin board-pakket is eveneens aanwezig in comm.

DEV

Rafael D'Halleweyn uit Antwerpen schreef **CatEdit 1.1b** in DEV naar een origineel idee van Nico François. Met deze freeware editor/vertaler kunnen we de katalogi van gelokaliseerde programma's omzetten in de gewenste taal. Uw favoriete programma dat gebruik maakt van Workbench 2.1 of hoger praat dan ineens Nederlands. (Of Duits, of Swahili - al naar gelang de voorkeuren van de gebruiker.) Het programma heeft slechts één katalogusbestand nodig om te (be)werken en loopt netjes vanaf de Workbench.



Fd2pragma is een snoepje van Jochen Wiedmann. Ervaren programmeurs maken met behulp van Commodore's FD-bestanden prototypes voor de Aztec C-compiler of Aztec assembler. Dice-, SAS- en Maxon-gebruikers zijn volgens de auteur evenmin vergeten. De nieuwe versie 2.0 van dit public domain programma ondersteunt ook tag-funkties. Wiedmann bleef bezig voor deze Fish-cd. Zijn (taal)katalogus-maker **FlexCat** ondersteunt met ingang van versie 1.2 naast onder meer C en Oberon ook de snel populair geworden 'Nederlandse' taal E. Hij herschreef voor deze update bovendien de dokumentatie, 'want van de oude handleiding begreep blijkbaar niemand iets'. Da's tenminste eerlijk - Wiedmann krijgt van ons dan ook een eervolle vermelding.

Niet kant en klaar, maar wel veelbelovend zijn de sources in DEV. Die van **Dropbox 1.1** komt van Steve 'Meefware' Anichini en vormt de grondslag voor een shareware-commodity dat automatisch bestanden herkent. Aan de hand van een kleine database voert het programma na de herkenning automatisch een vooraf ingestelde aktie uit, bijvoorbeeld DMS starten als het een dms-file betreft. De tweede source hoort bij **StripAnsi2**, een klein freeware-utility van Jon Armstrong dat overtollige ANSI-kodes uit teksten verwijdert.

DISK

In DISK treffen we een ARexx-script aan van Bill Seymour, dat via een Cron-utility om de tijd bij te houden regelmatig een backup maakt van de harde schijf. De auteur heeft het geschreven voor zijn eigen apparatuur (bntape en een QIC-515 SCSI-drive), maar de source is relatief eenvoudig aan te passen.

Michael Berg wilde het allemaal wat sneller en produceerde daarom **PowerCache 37.115**. Zijn turbo-systeem voor (hard-) 'diskjes draait alleen onder Kickstart 2.0 of hoger en is shareware. Met deze versie beschikt het muisgestuurde PowerCache over een nog krachtiger ARexx-poort dan voorheen, een reset-handler, in- en uitschakelbare caches en meer talen voor de lokalisatie onder WB 2.1 of hoger. Geregistreerde gebruikers krijgen een keyfile voor onbeperkt gebruik van deze 'Cadillac onder de caches', zoals de auteur zijn geesteskind omschrijft. PowerCache 37.115 is een update van versie 37.64 op Fish 910.

Het opslagmedium CD-ROM wordt ook op de Amiga populairder, gemeten aan het aantal programma's in de directory DISK. Frank Munkert's **AmiCDROM** filesysteem, hier in versie 1.10 aanwezig , heeft daar ongetwijfeld toe bijgedragen. Met dit freeware-pakket kunnen we ook op de Amiga zonder veel kosten via een SCSI-controller vrijwel alle ISO-9660 en Macintosh HFS cd's lezen. Deze versie is een update van V1.7 op Fish 935. Naast diverse bugfixes brengt V1.10 onder meer ondersteuning van multisessie (Photo-CD) disks en volledige Rock Ridge-compatibiliteit met zich mee. Voor eigenaars van een Toshiba 3401 CD-drive sloot Munkert ook **PlayCDDA 1.1** bij, een programmaatje dat via de SCSI-bus data van audio-cd's kan lezen en weer afspelen via het audio.device van de Amiga.

Pascal Rullier deed iets soortgelijks en borduurde voort op het werk van Gary Duncan en Heiko Rath. Hij maakte het commodity-programma **SCDPlayer**, dat van hun SCSIUtil gebruik maakt om audio-cd's via de Workbench af te spelen. Het betreft versie 1.1 van dit giftware-utility; ook hier blijkt Kickstart 2.0 alweer vereist voor gebruik.

In tegenstelling tot wat de naam doet

óók voor HP Deskjet

VIA UW PRINTER T-SHIRTS EN TEGELTJES BEDRUKKEN ??





Afbeeldingen overzetten naar textiel, keramiek, glas, metaal of kunststof ? U kunt het zelf. Zet een Compedo transferlint in uw matrixprinter of refill uw HP-deskjet met transfer-inkt. Print daarna tekst of plaatjes uit op normaal papier. Met een gewone strijkbout of keukenoven zet u alles over. Was & afwasvast.

WE LEVEREN (NYLON) LINTEN VOOR PRAKTISCH ELK MERK ZWART- OF KLEURENMATRIXPRINTER

ZOLANG DE VOORRAAD STREKT: HP DESKJET TRANSFER COLOUR REFILLSETS C.M.Y. (2x)

Bel ons en we sturen onze transfer en printersupply catalogus met daarin ook T-Shirts, vlaggen, sweaters, caps, naambordjes, transfer viltstiften (!) enzovoort

ook topkwaliteit in "normale" merklinten

PRINTERLINTEN per POST

alle merken, vele kleuren

Vraag ook naar onze millieu- en geldsparende **REFILL-PACK'S** voor de lintcassette's van kleurenprinters.

HP DESKJET & CANON BJ REFILL

c.a. f 10.- per refill 4 kleuren (CMYB)

Ook voor DUBBEL en COLOUR cartridges.

NEDERLAND : TRANSFORM 05999 - 64242
BELGIE : T.I.M.A.G.O. 059 - 235165



PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Wij leveren tegen de laagste prijzen o.a.:

Taifun	Safe	Oase	Franz
Panorama	Amicus	Slide Shows	Killroy EP
Auge 4000	Antares	Fred Fish	RHS-Porno
Software Demo	SaarAG	Faug	Ollis Games
Amuse	RHS-Fonts	TBag	Bavarian
Chiron	Poseidon	ACS	Time
Tornado	Games	Kickstar	Time Special
Cam-RPD	Cactus	Bordello	etc., etc.

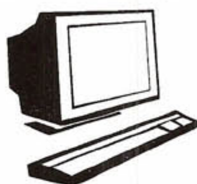
Zowel op 3,5" als 5,25".

Ook voor al uw software bel voor actuele prijzen
02220 - 13762

Bestel onze catalogus (4 disks, met gratis update) door storting van 10,– op AMRO 49.14.18.515 of Giro 62.61.620 t.n.v. Datamarkt PD-Service, of door toezending van cheque of contant naar;



Postbus 66 • 1791 AD DEN BURG • 02220 - 13762



CRS

Computer Repair Schoonbrood

Rode put 15
6369 SN Simpelveld
Tel/Fax: 045-443851
Rabo bank Simpelveld: 147520878

Reparatie en Verkoop van o.a. Commodore, Atari, Home Computers

A1200 No HD (UK)	Fl. 879,-
A1200 No HD (Duits)	Fl. 779,-
A4000/030	Fl. 2645,-
CD32	Fl. 545,-
Good old C64 met joystick & spelmodule	Fl. 159,-

Wij repareren ook A600, A1200, A4000 reeks. Voor onderdelen OF staat uw hardware er niet bij? Bel: 045-443851

A1084S (NU BEPERKT LEVERBAAR)	Fl. 499,-
AKF50 (MPRII) Multiscan voor A1200/A4000	Fl. 899,-
1438 Microvitec autoscan A1200/A4000	Fl. 899,-
AKF52 voor A1200/A4000	Fl. 699,-

Harddisk 3,5 inch IDE
250 MByte Fl.559,- 345 MByte Fl.635,- 420 MByte Fl.750,-
Verloopset 2,5 inch IDE naar 3,5 inch IDE Fl. 54,-
Andere capaciteiten BEL!!!!!!
Harddisk 2,5 inch IDE (voor A600/A1200) 120 MByte Fl. 649,-
200 MByte Fl. 890,-

Diversen

A2620 turbokaart A2000	Fl. 389,-
A500 1/2 Mbyte met klok	Fl. 50,-
A1200 uitb. 4 MB en klok	Fl. 699,-

Voor actuele prijzen van SIMM, ZIPP BEL!!

Bestellen tel. of schrift. onder rembours Fl.12,50 plus verz.kosten. Drukfouten en prijswijzigingen voorbehouden.

* Trupial *

DigitalService voor Amiga en PC systemen

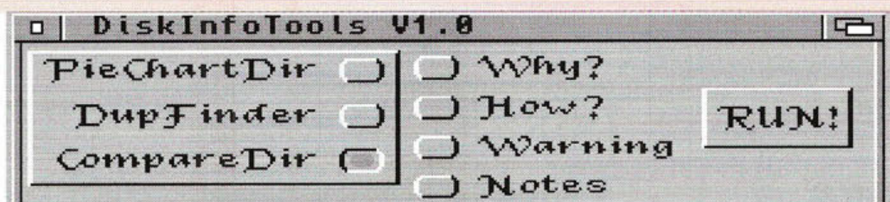
Nu kunt u uw Foto's, Negatieven en Dia's laten digitaliseren zodat u deze kunt gebruiken met uw teken-, animatie- of presentatie programma's.

Voor de eerste vijf pictures incl. btw, disk en verzending: F. 40,-.

Voor meer informatie:
Trupial
Postbus 251
2200 AG Noordwijk
Tel/Fax: 01719-48805



vermoeden, is **YACDP** (Yet Another CD Player) van Frank Wurkner niet zo maar een cd-speler. Het is niet alleen een prima muisgestuurd hulpmiddel voor het afspelen van audio-cd's, maar ook een sampling-utility. Bij SCSI CD-ROM/controller-kombinaties die audio-data rechtstreeks over de SCSI-bus kunnen sturen, stelt het de gebruiker in staat om rechtstreeks geluiden van de compact disc te halen. Het programma kan die gegevens tevens vanuit het 16-bits raw-formaat in 8-bits IFF 8SVX samples omzetten. Daarnaast is YACDP in staat om cd-songs real-time via Paula, de audio-chip van de Amiga, af te spelen. Versie 1.1 van dit freeware-programma staat in DISK en draait onder Kickstart 2.0 en hoger.
Richard Waspe liet weer eens van zich horen met **CLickNot 37.3**. Dit freeware-programmaatje van slechts 384 bytes stopt het typische geklik van Amiga-diskdrives. Bruikbaar vanaf CLI en Workbench (2.0 of hoger) en volgens de auteur volledig Guru-proof.
Tobias Ferber haakte in op de groeiende populariteit van het Video Backup System en schreef **DCMP 1.52**. Dit is een update van versie 1.51 op Fish 859. Het betreft een programma om de betrouwbaarheid van het VBS te testen door (hard)disks blok voor blok te bekijken en te vergelijken. Dcmp legt een file met de van elkaar verschillende blocks aan, die de gebruiker eventueel met een disk-editor kan bewerken om fouten te korrigeren. Het programma is freeware en werkt onder alle Kickstarts vanaf 1.3.
Verderop vinden we de **DiskInfoTools** van Barney Blankenship. Versie 1.0 van dit shareware-pakketje bestaat uit drie programma's: PieChartDir, DupFinder en CompareDir. De gebruiker kan ze alledrie met de muis vanaf de Workbench bedienen. PieChartDir geeft informatie over het ruimtebeslag van alle bestanden in een bepaalde directory in de vorm van een taartgrafiek. DupFinder meldt bestanden die we meerdere keren op de (hard)disk hebben staan en CompareDir vergelijkt de inhoud van twee verschillende directory's. Het pakketje is voorzien van een ingebouwde help-funktie (die overigens alleen Engelstalige informatie biedt) en werkt onder Kickstart 2.0 of hoger.



Kenneth J. McCormick stuurde Fred versie 9.8 van zijn harddisk-utility **WhereK**. Het is een update van V3.0 op Fish 937. Deze in Amos Professional geschreven alleskunner beschikt over een heel arsenaal aan diskoperaties. Naast funkties als een IFF-viewer en een disk-cataloger heeft de auteur versie 9.8 onder meer voorzien van een screenblanker, een (geheugen)adreslezer en een sample-speler. WhereK draait onder Kickstart 2.0 of hoger en is freeware.



Fred heeft ook twee zappers in DISK opgeslagen. **Azap 2.14** van Denis Gounelle is een muisgestuurde binary editor die zowel bestanden als geheugenlokaties en devices kan bewerken. Ten opzichte van versie 2.11 op Fish 934 zijn er onder meer wat bugjes weggewerkt. Het freeware-programma kan dankzij een meegeleverde lokalisatie-file ook met de Nederlandse taal overweg. Naast Azap treffen we het wat kleinere **Zap 2.44** van Timo Rossi aan. Ook dit is een Hex/ASCII editor, die vanaf de Workbench draait. Het freeware-programmaatje ondersteunt daarnaast public screens en werkt onder Kickstart 2.0 of hoger.
In de directory DISK mag natuurlijk ook **DiskSalv2**, de overbekende disk- en bestandenredder van Amiga-Guru Dave Haynie, niet ontbreken. Dit is versie 11.30, de opvolger van V11.27 op Fish 891. Naast verbeteringen aan de 'fix-in-place'-operaties onderging Disksalv diverse bugfixes. Het shareware-programma draait nog steeds alleen onder Kickstart 2.0 of hoger. Inmiddels werkt Haynie alweer aan een 'echt' kommerciële versie: DiskSalv3.

DOCS
De directory DOCS is een wat vreemde eend in de bijt. We treffen er geen dokumentatie aan, maar één enkel programma: **ReadMeMaster 2.0** van Harold T. Morash. Met deze database-manager kan de gebruiker aan de hand van namen of sleutelwoorden bestanden uit de Fish-kollektie opzoeken. Naast Kickstart 2.0 hebben we daar wel minstens één Megabyte RAM-geheugen en een harde schijf voor nodig. Het freeware-programma ondersteunt de (meegeleverde) inhoudsopgave van de Fish-disks 1 tot en met 975. Ten opzichte van de vorige versie op disk 390 is het aantal funkties van ReadMeMaster sterk uitgebreid.

GAME
Pijlsnel naar de volgende directory GAME met 'Synergy's Cricket Scorer', een shareware-utility voor darts-liefhebbers. John George schreef dit programma in Ace-Basic om tijdens het werpen de score per computer bij te houden. **SCS** kent zowel Straight als Cut-Throat Cricket (ondanks de naam gaat het toch echt om darts) en ondersteunt maximaal vier spelers. De muisgestuurde score-teller kan in versie 1.0 met alle Kickstart-versies overweg.
Fred plaatste ook een 'ouwetje' in deze directory. Hij vond blijkbaar dat **WindowWasher**, een screenhack van Simon Butcher uit 1991, toch maar eens op een Fish-disk moest belanden. Over de grap zelf verklappen we uiteraard niets; dat zou het effekt bederven. Amiga-monitoren gaan er met dit WashWare-produkt in elk geval zienderogen op vooruit.
Liefhebbers van tekst-adventures komen ook aan hun trekken. David Kinder droeg zijn steentje bij aan hun plezier door versie 1.46 van de **Infocom Task Force Interpreter** uit te brengen. Met dit freeware-programma kunnen Amiga-liefhebbers via CrossDos de tekst-files van bekende Infocom-adventures als Zork, Stationfall en Trinity gebruiken. Deze versie werkt sneller en is beter compatible met onder meer 'Beyond Zork' dan V1.10 van Fish 975. Ook hier blijkt Kickstart 2.0 weer verplichte kost.
Rüdiger Hanke houdt de avonturiers ook al bezig met een demo-versie van het shareware tekst-adventure **The Timeless Empire**. Het spelen van diverse rollen is mogelijk in dit spel, dat qua opbouw en scenario "dicht bij Infocom-kwaliteit" zou liggen. Na het voldoen van de shareware-bijdrage kunnen we de spelstand ook wegschrijven. Versie 1.1 van The Timeless Empire werkt onder alle Kickstarts.
Barney Blankenship begaf zich op het terrein van de strategie-games en maakte **Gladiator 1.0**, een shareware denkspel dat loopt vanaf de Workbench. De speler kontroleert, al naar gelang zijn of haar wensen, een tovenaar of vechter en bestrijdt al doende de computer. Het geheel werkt voornamelijk via het toetsenbord en loopt onder Kickstart 2.0 of hoger.
In **ImageMS** van het Duitse Brainwave Entertainment is het de bedoeling om objekten met dezelfde vorm naast elkaar te plaatsen. De demo-versie biedt 'slechts' vijf levels puzzelplezier; na het betalen van 45 DM krijgt de speler er 94 bij.
Mika Kortelainen leverde zijn bijdrage met versie 2.2 van zijn shareware game **Lines**. Dit systeemvriendelijke denkspelletje loopt onder alle Kickstarts en laat zich met de muis bedienen. Tijdens het puzzelen (de bedoeling is om binnen een raster

COURBOIS SOFTWARE

AmiGazette Speciaal Jaargang 2

AmiGazette Speciaal is een Nederlandstalig Amiga-magazine op diskette. Elke diskette bevat een aantal programma's over 1 onderwerp.

In dit pakket vindt u :

1. Printer Programma's.
2. Schiet Spelen (1MB).
3. Muziek Programma's.
4. Kickstart 2.0 Utilities.
5. Driverse Kaartspelen.
6. Desk Top Publisher.

Fl. 49.00

6 Diskettes vol met software. Inclusief Nederlandstalige handleiding.

CD-ROM voor Amiga 500

Aanbieding 1 : Bij aankoop van een A570 krijgt u 1 van onze CD-titels voor de halve prijs. Zie de lijst in deze advertentie.
Aanbieding 2 : Bij aankoop van een A570 krijgt u van ons de CD "CDPD 1" geheel gratis.
Aanbieding 3 : Bij aankoop van een A570 krijgt u van ons de volgende 3 CD's gratis. A Bun for Barney - The Tale of Peter Rabbit - Welcome To CDTV.
Aanbieding 2 : Bij aankoop van een A570 krijgt u van ons de CD "American Heritage - Illustrated Encyclopedic Dictionary" geheel gratis.

Nieuwe prijs : Fl. 249.00

DELUXE FONTS 1

Een pakket met meer dan 600 karaktersets op 10 diskettes. Naast de diskettes krijgt u een boekwerk waarin alle karaktersets zijn afgedrukt zodat u eenvoudig kunt zoeken.

Op de diskettes staan normale WorkBench karaktersets die door elk programma gebruikt kunnen worden die de WorkBench-karakters kan lezen. Zoals tekstverwerkers, DTP-programma's en Dpaint.

10 Diskettes met karaktersets en een boekwerk. **Fl. 49.00**

TWIN EXPRESS

Met dit programma en kabel kunt u een verbinding maken tussen 2 Amiga's, 2 PC's of een Amiga en een PC. Met een snelheid van 22 KByte kunt u gegevens overzenden. Inclusief software voor Amiga en PC. De kabel wordt aangesloten op de serieele-poort. Inclusief Nederlandstalige handleiding.

Programma en 3 meter kabel . . . . Fl. 49.00
Programma en 6 meter kabel . . . . Fl. 59.00

AmiGazette Jaargang 3

In dit pakket zitten 12 diskettes van de derde jaargang "AmiGazette", het Nederlands diskette tijdschrijft. Elke diskette start zelf op en laat een menu zien waar u de programma's kunt kiezen.

In het boekje, dat bij dit pakket hoort, staan de handleidingen van de hoofd-programma's. Meer informatie over kleine utilities, grapjes, plaatjes, cursussen en andere zaken kunt u lezen als u het programma "Tekst Lezer" start.

* **Met meer dan 87 spel-programma's.**
* **Met meer dan 50 utilitie-programma's.**
* **Met meer dan 21 WorkBench grapjes.**
* **Met meer dan 60 nieuwe CLI-commando's.**

12 Diskettes vol met software. Inclusief Nederlandstalige handleiding.

Fl. 49.00

PARNET KABEL

ParNet is een echt netwerk tussen twee Amiga's. Vanaf de ene Amiga heeft u volledige toegang tot alle diskettes en harddisks van de andere Amiga. U kunt zo met twee Amiga's 1 harddisk gebruiken. Werkt samen met alle bestaande software.

Het pakket bevat een ParNet-kabel van 2 meter plus de benodigde drivers.

Parnet kost FL. 49.00 inclusief 2 meter kabel, software en handleiding.

Boulder Dash DeLuxe 3

NU 55 BOULDER DASHES GEPACKT OP 10 DISKETTES.

Boulder Dash is een programma waarbij u diamanten moet zoeken in een aantal mijnen. Deze diamanten heeft u nodig om de mijn te kunnen verlaten. In de mijn komt u van alles tegen, zoals vallende rotsblokken, lastige beesten, lekkages, bommen en andere dingen. Bij het zoeken naar de diamanten moet u oppassen dat u geen stenen op uw hoofd krijgt of in de buurt van een explosie bent. Ook de monsters kunt u beter vermijden. U heeft wat taktiek nodig want regelmatig zijn er niet genoeg diamanten aanwezig en moet u bommen laten vallen op monsters zodat deze in diamanten veranderen. Een aantal mijnen bevat deuren waarvoor u de sleutels moet vinden.

Alle diskettes maken, nadat u ze opstart een nieuwe diskette aan waar u een van de 55 Boulders kunt spelen. U kunt 55 diskettes aanmaken.

Fl. 49.00

Desk Top Pakket DeLuxe

Op 66 erg grote tekeningen staan duizenden plaatjes voor Desk Top programma's.



In een boekwerk zijn alle plaatjes met een lazer-printer afgedrukt. U heeft minimaal 1MB geheugen nodig.



Desk Top Pakket DeLuxe 1	Fl. 49.00
10 Diskettes met plaatjes en een boekwerk.	
Desk Top Pakket DeLuxe 2	Fl. 49.00
10 Diskettes met plaatjes en een boekwerk.	
Desk Top Pakket DeLuxe 3	Fl. 49.00
11 Diskettes met plaatjes en een boekwerk.	

Courbois Software BBS

08897 - 78806   08897 - 79130

AGA SLIDESHOWS

Speciaal voor de Amiga 1200/4000 hebben we een negental pakketten met foto's. Deze foto's zijn in het AGA-formaat en zijn daarom zeer natuurgetrouw. 10 Diskettes per pakket.

Beach Babes 1 t/m 3 :	meer dan 40 foto's van meisjes.
Nude Girls 1 t/m 5 :	meer dan 40 foto's van meisjes.
Animals 1 t/m 2 :	meer dan 30 foto's van dieren.
Star Trek 1 t/m 2 :	meer dan 50 foto's van Star Trek, TNG en Deep Space Nine.
Akira Pictures :	meer dan 80 tekeningen van Japanse teken-figuren.

Deze pakketten kosten Fl. 29.00 per stuk.

NEW AMIGA CD TITELS NEW

Aminet CD 3 - Juli 1994 — Fl. 29.00
600MB in 3200 Archives, 1700 utilities, 450 MOD-files, 350 Demo's, 200 spelletjes en nog veel meer.

CDPD 4 — Fl. 59.00
Op deze CD staan de AmigaLibDisk 891 t/m 1000, de taal E, GNU C/C++ compiler en docs, PasTex typesetting system, AM/FM muziek magazine, Ray Trace Software en karaktersets.

FreshFish CD Juli/Augustus 1994 — Fl. 59.00
De vijfde maand-CD vasn Fred Fish met o.a. Disks 700 t/m 1000 en een groot aantal utilities, spelen en animaties.

Gold Fish Dubbel CD — Fl. 79.00
Op deze 2 CD's staan de Fred Fish Diskettes 1 t/m 1000 ongepackt, bereikbaar via de WorkBench, en gepackt.

MegaHits 2 — Fl. 89.00
Op de CD staan de series Time 1 t/m 200, Taifun 1 t/m 270, PDK 1 t/m 40, Amiga Mag. 5/94 t/m 7/94 en ook nog 60MB Fonts en utilities en de nieuwste promotie-spelen.

Qwikforms — Fl. 59.00
Een data-CD voor PageStream met fonts, plaatjes, formulieren, teksten, enz....

Power On — Fl. 25.00
Een mooie CD met 1100 verschillende MOD-files en diverse PC-Utilities. De Mods zijn te lezen in de bekende Trackers.

CD Exchange Vol 1 — Fl. 59.00
Op deze CD staan diverse programma's zoals : IFF Clip-Art, Adobe/CompuGraphic Fonts, Animaties, Muziek Modules, Games, Utilities en NetWerk & File Transfer Support.

Amiga Game-Power — Fl. 39.00
Op deze CD staan een aantal aktuele spelen. Zoals : Punica Oase, KaraMalz-Cup, Shanghei 93, 5Mal5, Popeye, enz....

Amiga Grafik-Perfekt 15.000 ClipArts — Fl. 39.00
Een CD met meer dan 15.000 cliparts uit allerlei bereiken. Kompleet met het teken-pakket AMOS-paint.

Amiga CD-ROM Collection 1 — Fl. 49.00
Op deze CD staan 3 series. Zoals : Auge 4000 1 t/m 78, Cactus 1 t/m 49 en Demo-Util 1 t/m 35.

Meeting Pearls Volume 1 — Fl. 29.00
600 MB software. Zoals: Pas-Tex, NetBSD, 100+ fractals, Diverse foto's, 100+ utilities, FAQ's en CD-inhoudsopgave.

Amiga Tools — Fl. 59.00
Een CD met veel utilities. Programma's voor : DiskDrives, Modems, Printers, DeskTop, CadCam, Bestanden en WorkBench, 7MB kleuren-fonts, 14MB vector-fonts en 141MB muziek.

Emerald Mine CD — Fl. 49.00
Op deze CD staan 188 verschillende versies van het bekende Emerald Mine-programma. U kunt via een menu kiezen uit een van de 188 spelen. U moet in dit spel in een gigantisch doolhof alle diamanten pakken en de uitgang zien te vinden.

AMOS PD CD — Fl. 69.00
Op deze CD staan duizenden programma's die u in de programmeertaal AMOS kunt gebruiken. Zoals : Amos-diskettes 1 t/m 621, 6 disks Amos Disk Mag., SerNet, ParNet en TwinExpress.

Giga PD Versie 2.2 — Fl. 99.00
Op deze CD staan Public Domain series zoals : KickStart 1 t/m 550 en Fred Fish 701 t/m 950. Ook nog : 300 Outline-fonts, 300 Bitmap-fonts, 100 Printer-drivers, 10.000 Plaatjes, spelletjes, AGA-plaatjes en utilities.

Graphics 1 van Knowledge Media Inc. — Fl. 59.00
Honderden grafische hulpjes, plaatjes, objecten en animaties. Meer dan 16.000 files. Alle animaties van Eric Swartz staan op deze CD. Alle files zijn gepackt.

Audio Resource Library van Knowledge Media Inc. — Fl. 59.00
Honderden programma's voor geluid, Mod-files, Midi-files en Samples. Meer dan 10.000 files. Alle files zijn gepackt.

The Hutchinson Encyclopedia — Fl. 59.00
Een zeer uitgebreide Engelse encyclopedie met 25.000 onderwerpen, 2.000 foto's en 1,5 miljoen woorden met een volledige index,

CD CATALOGUS CD CATALOGUS CD CATALOGUS CD CATALOGUS
Door de enorme hoeveelheid CD's kunnen we ze niet allemaal meer in de advertentie zetten. Bel voor onze complete CD-catalogus (12 Pagina's) voor Amiga, CD32 en PC.

Telefoon : 08897 - 72546.

CD32 NETWERK

Eindelijk een goedkoop en eenvoudig netwerk zodat u de CD32 kunt gebruiken als CD-speler voor de Amiga. Deze kabel wordt aangesloten op de serieele poort van de Amiga en de toetsenbord-poort van de CD32. Dan heeft u nog een CD nodig (Network CD of CD Exchange) om de software op de CD32 beschikbaar te hebben. Via TwinExpress kunt u snel programma's overzetten naar de Amiga en met SerNet kunt u een echt netwerk opzetten zoals ParNet. U kunt dan met uw directory-programma rechtstreeks op de CD. U kunt CD's Wisselen.

De AmigaLink-Netwerk kabel & diskette software . Fl. 69.00
De AmigaLink-Netwerk kabel & Network CD . . . . Fl. 129.00

SX1 "ExpansionBox CD32"

De SX-1 is een uitbreiding voor de CD32 waardoor deze volledig A1200 compatible wordt. De box heeft een serieele-, parallelle-, diskdrive-, RGB-, AT-toetsenbord-, Audio-, IDE-poort waardoor alle bekende ranapperatuur aan te sluiten is. Er kan zelfs een harddisk en een geheugen tot 8MB in de box gemonteerd worden. De box is helaas exclusief diskdrive en toetsenbord, maar een standaard Amiga-drive en een AT-101-toetsenbord past er meteen aan. U kunt de MPEG-module gewoon doorlussen en in deze box zit ook een klok.

De SX-1 uitbreiding . . . . Fl. 599.00
De SX-1 uitbreiding & 3.5" Disk Drive . . . . . Fl. 729.00

AMIGA PAKKETTEN

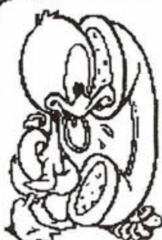
Spectrum Pakket 1 — 123 Fl. 29.00
Met deze emulator kunt u ZX-Spectrum programma's laten werken op alle Amiga's. Het pakket bevat de emulator plus meer dan 100 spelletjes. Dit pakket bestaat uit 9 diskettes.

Game Pack 17 — 123 Fl. 29.00
Galadria, Space Invaders 2, Safron Dream, Sport Challenge, USA 94, Moria, Excellent Cards, Harp, Plait, Queens, Atax, Diy Game, Depth Charge, Toobz, Interface Robots, Confuzion, Fleuch II, Hyper Drive, Mega Squad, Zar Doz, Rag to Riches, Mine Runner, Drelbs, Par Cheese, Dynamite Warriors, Pee Bee, Turbo Hockey, Brain Damage en Better Death than Alien.

Game Pack 18 — 123 Fl. 29.00
Galaga DeLuxe, Xmas Twin, Amosteroids, Scorched Tanks, Task Force, Cookie, Isolation, Orc Attack, Pop Quiz, Metograsp, Statix, Kasejagd, Mastrix Blaster, Ultimate Quiz, Checkers Conquiest, Sport Challengel, Incinerator, Sport Challenge2, Polz, Gorf, OXO 3D, Mucus, 40 Thieves en Dozer.

Klondike DeLuxe AGA Pakket 1 VERSIE 2 — 3 Fl. 29.00
Een heel mooi kaartspel speciaal voor AGA computers. Dit pakket bevat het spel plus 10 verschillende kaartsetten. Het programma kan gestart worden met elke kaartset vanaf disk en is volledig te installeren op harddisk. Op deze diskettes staan de volgende kaartsetten : Bondage, C64 Games, Standaard, Art, Boris, Cindy Crawford, Hajime, Alle McPherson en Faces.

Klondike DeLuxe AGA Pakket 2 VERSIE 2 — 3 Fl. 29.00
Voor dit pakket heeft u het programma Klondike Deluxe AGA Versie 2 nodig. Op deze diskettes staan de volgende kaartsetten : Faces II, Boris, Iron Maiden, Swinsuit, Manga, Pleasure, Porno, Puzzy Pack, Spread en Roses 1.



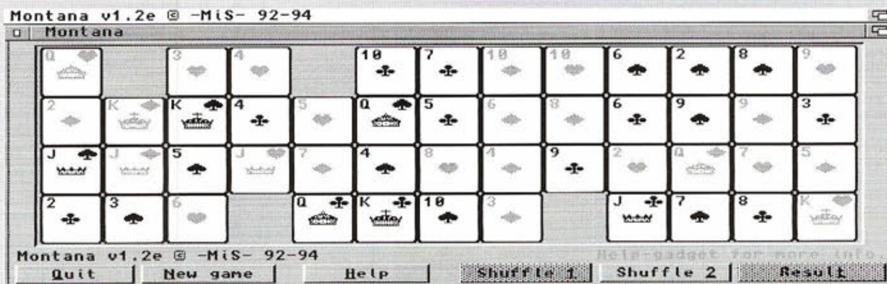
Bij toezending onder rembours wordt Fl. 12.50 verzendkosten berekend.
Bij vooruitbetaling wordt Fl. 6.00 verzendkosten berekend.

U kunt bestellen bij : Courbois Software
Fazantlaan 61-63
6641 XW Beuningen

Telefoon : 08897-72546
Fax : 08897-71837
BBS-Modem : 08897-78806
Postbank : 43.03.695

Bel voor de NIEUWE AMIGA/CD catalogus

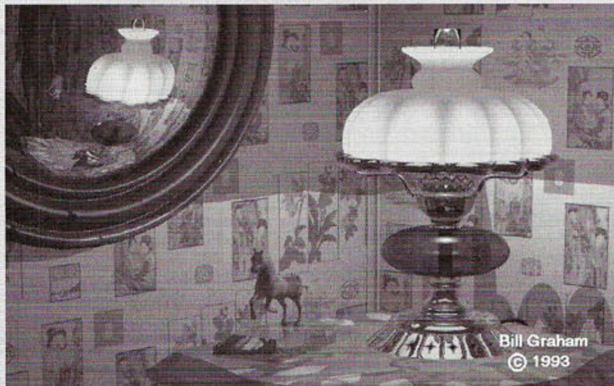
Ongefrankeerde zendingen worden niet geaccepteerd



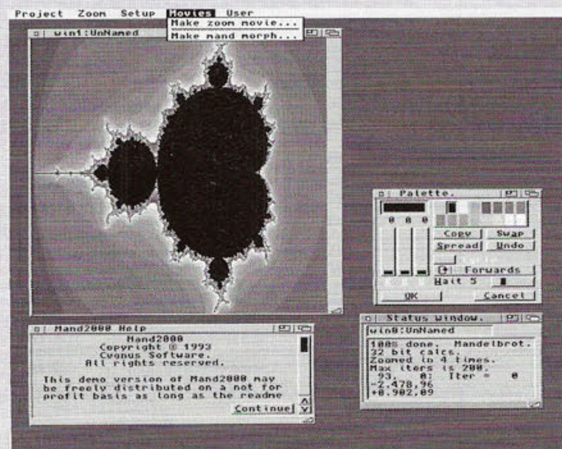
zoveel mogelijk lijnen te trekken) kan de speler luisteren naar een vooraf gekozen Tracker- of MED-module. De auteur heeft er dokumentatie in ANSI-, DVI- (TeX) en AmigaGuide-formaat bijgedaan.
Martin Reddy's uitvoering van het bekende spelletje '**MineSweeper**' draait netjes op de desktop - 2.0 of hoger, wel te verstaan - en is vrij kompleet. De moeilijkheidsgraad van het spel kan variëren van simpel tot onmogelijk. Een high-score tabel, diverse voorinstellingen en een help-funktie zitten standaard in het geheel ingebouwd. Dit speeltje is 'chocolateware', waarbij we in ruil voor alle puzzelplezier een reep richting Schotland dienen te sturen.
Montana is een kaartspelletje voor op de Workbench van Mika Saastamoinen uit Finland. Versie 1.2 van deze freeware-puzzelaar draait onder Kickstart 2.0 en hoger. De bedoeling van het spel is om op kaarten te klikken totdat ze in de juiste volgorde liggen. Ook Montana blijkt uitgerust met een ingebouwde help-funktie en draait netjes multitaskend vanaf de Workbench.
Het laatste onderdeel in GAME is **UChess 2.83** van Roger Uzun. Bij dit programma mogen we wel spreken van de zwaargewicht onder de Amiga-schaakprogramma's. UChess is een 'port' (omzetting) van de originele Unix-versie GNUChess en heeft naast een 68020-processor tevens minimaal 4 Mb RAM, Kickstart 2.0 en een harddisk nodig. De bijgevoegde 'L'-versie doet het zelfs niet met minder dan een 68040 en 10 Mb RAM. Ten opzichte van de vorige versie op Fish 966 heeft de auteur naast diverse bugfixes onder meer support voor grafische kaarten aan de kode toegevoegd.

GFX

RDS 2.1 van Ben Sutter vult het eerste gedeelte van de directory GFX. Het is een giftware-programma dat 'Single Image Random Dot Stereograms' aanmaakt, die eruit zien als televisiesneeuw maar bij nadere beschouwing herkenbare patronen bevatten. Dat beweert de auteur tenminste; wij blijven slechts sneeuw zien. Degenen die dit verschijnsel eens nader willen onderzoeken, hebben minstens Kickstart 2.0 nodig. Bezitters van AmigaDOS 3.0 kunnen daarnaast meteen **SIRDS_GEN 3.4** van Michael Mutschler uitproberen. Dit shareware-programma dient praktisch hetzelfde doel als RDS. We vinden ook een aantal animaties in GFX. De sci-fi raytrace produkties van Bill Graham nemen daarbij de meeste Kilobytes in beslag. Wat verderop komen we versie 1.0 van Hanns Holger Rutz' **CharMap** tegen. Dit freeware-progje draait onder Kickstart 2.0 of hoger en zet gewone IFF ILBM-plaatjes in ASCII-tekeningen om. Ook ontdekten we **PicCon**, Morten Eriksen's shareware Picture Converter. Dit flexibele utility voor programmeurs zet IFF-jes om in onder meer Workbench Icons, Pascal-, C- of Assembler-source. Het zwaartepunt van het programma ligt op de ontwikkeling



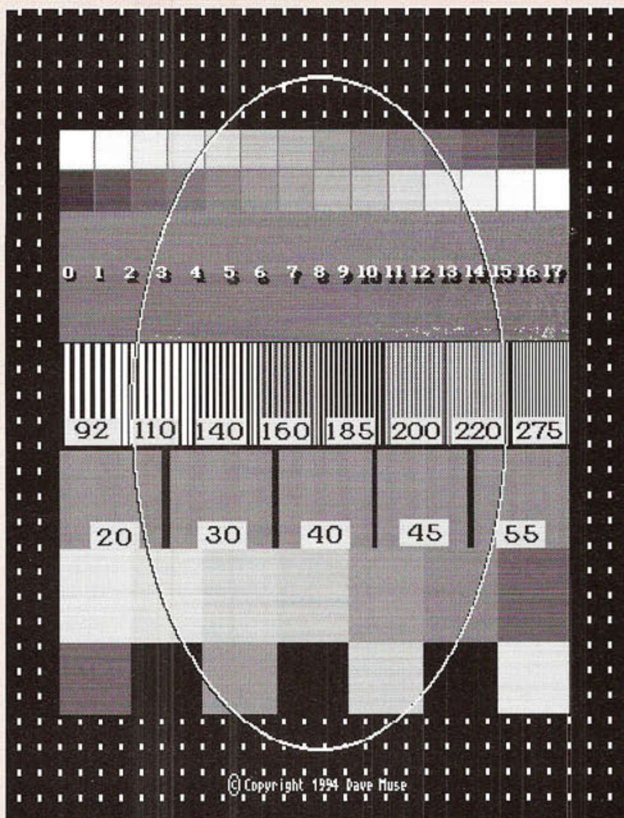
van demo's en spellen (voor bijvoorbeeld SNES en Megadrive). Ten opzichte van versie 2.01 op Fish-disk 989 heeft V2.20 er naast bugfixes onder meer support voor E bij gekregen.
Iconian van Chad Randall is hard op weg om hèt icon-ontwerpprogramma van 1994 te worden. Het programma draait alleen onder Kickstart 3.0 en lijkt daarom met name bedoeld voor AGA-machines. Versie 1.97Beta kan dan ook icons met 256 kleuren wegschrijven. Daarnaast beschikt de software onder meer over Workbench- en 1.3-remapping, meerdere undo-levels, clipboard-, window- en font-support en een instelbare zoom-funktie. Iconian is shareware; de registratie-bijdrage bedraagt tien dollar.



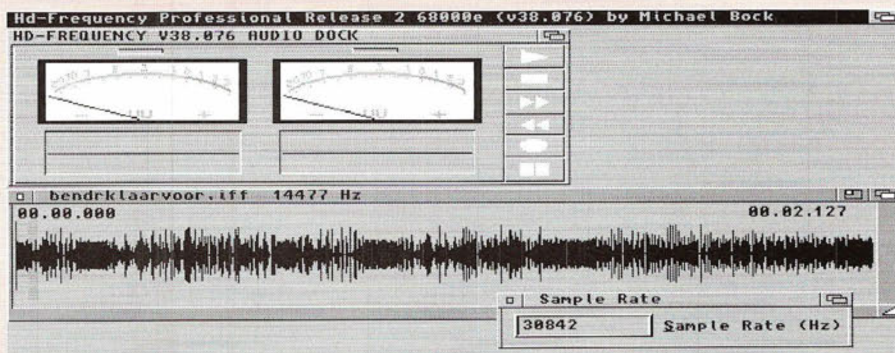
GFX bevat slechts één fractal-programma: een demo-versie van de veelgeprezen generator **Mand2000** van Cygnus Software. Versie 1.200 is niet alleen de opvolger van V1.102 op Fish 947, maar ook de eerste op CD-ROM en gaat daarom vergezeld van meer voorbeelden, demo's en animaties dan voorheen. Het programma draait vanaf Kickstart 2.0 en maakt gebruik van de AGA-chipset (indien voorhanden). Vooral de real-time zooms en animatie-mogelijkheden zijn het bekijken waard.
Videofielen komen aan hun trekken met **VideoTitler 1.15** van Andreas Ackermann, een update van Fish 907. Deze video-titelaar doet in verticale smooth-scrolls en kan onder meer overweg met colorfonts en copperbars. Uiteraard heeft de gebruiker de mogelijkheid om afspeelsnelheid, fontgrootte en palet via muis en menu's in te stellen. Het shareware-programma draait op elke Amiga met slechts 512 Kb RAM of meer.
Andreas Ralph Kleinert's **SuperView** groeit zo langzamerhand uit tot één van de meest universele plaatjeskijkers op de Amiga. Versie 2.1 ondersteunt al ECS-, AGA- en EGS-screenmodes. Het shareware-programma, dat draait onder Kickstart 2.0 of hoger, herkent daarnaast bestanden in de IFF-, GIF-, TIFF-, PCX-, IMG-, BMP, FBM-, Koala- en WordPerfect WPG-formaten. Via een soort Datatype-achtige modules kan de gebruiker SuperView vrijwel onbeperkt uitbreiden. Onder Kickstart 3.0 herkent de software overigens ook gewone datatypes.

MISC

Dave Muse stuurde Fred versie 1.0 van zijn 'Complete Video Test System' (**CVTS**). Dit shareware-pakket bestaat uit een twintigtal IFF-testbeelden voor het afstellen van NTSC video-apparatuur. Wat verder op de cd komen we het programma '**Apple 2000**' tegen, de shareware Apple II-emulator van Kevin Kralian. Versie 1.0 van deze nabootser heeft naast Kickstart 2.0 minstens 1,5 Mb RAM en een 68020-processor nodig. Op een 25 Mhz 68030-machine komt het pakket echt tot leven; na het laden van twee originele Apple ROM-files benadert de in 100 procent assembler geschreven software het al bijna legendarische 'ouwetje' tot in de perfektie. Al multitaskend emuleert Apple 2000 vrijwel alle standaard-hardware van de 6502-machine, inklusief geluid, keyboard, diskdrives en joysticks.
CP 4.2, de freeware funktieplotter van Chris Conger, is in staat om tweedimensionale



grafieken in lineare en log-ruimte weer te geven. De enige beperking voor aantal punten of invoergegevens vormt daarbij het beschikbare geheugen. CP heeft een ARexx-poort en draait onder Kickstart 2.0 of hoger. Wat meer hardware vraagt **PowerCalc**, de freeware funktieplotter van Roger Uzun. Dit programma heeft naast 'Kick 2' en een 68020-CPU een 68881 mathematische co-processor nodig. Versie 1.50 'doet' feitelijk 2D- en 3D-grafieken van het type y=f(x) en blinkt vooral uit door de mogelijkheid om real-time met de muis door de afbeelding te scrollen.



MUS

MUS biedt plaats aan een demo-uitvoering van Michael Bock's shareware-utility **HD_Frequency**. Met dit professioneel ogende programma kunnen bezitters van acht-bits samplers hun favoriete 'noise' rechtstreeks op de harddisk opnemen. Versie 38.076 biedt naast talloze verbeteringen onder meer een frontend voor de sample-converter AmiSox en de mogelijkheid om geluiden op meer dan 30 Khz af te spelen. Na registratie krijgt de bezitter van HD_Frequency tevens de beschikking over allerlei effekten als fade, echo en phaser. Het programma werkt onder Kickstart 2.0 of hoger; speciale versies voor 32-bits processoren zijn bijgevoegd. **DeliTracker** van Peter Kunath en Frank Riffel behoort tot de bekendste en meest uitgebreide MOD-players voor de Amiga. Versie 2.01 onderging ten opzichte van V1.30 op Fish 748 nogal wat veranderingen. De software loopt nu alleen nog onder Kickstart 2.0 en hoger, gebruikt de standaard ASL filerequester en beschikt over zogenaamde 'Genie'-programmamodules voor speciale taken. Het installeren van dit shareware-programma gebeurt in V2.01 via de Commodore Installer.

OS20

De directory OS20 bevat onder meer drie Commodity's die uitsluitend onder AmigaDOS 2.0 of hoger draaien. Gary Walker's **SpeakTime**, om te beginnen, gebruikt de spraakkapaciteiten van Workbench 2.0 om via een toetskombinatie de aktuele tijd uit te spreken. Versie 1.2 van dit programmaatje is freeware. Commodity nummer twee, **SummaDriver 2.01** van Joop van der Wege uit Wageningen, is een shareware aansturingsprogramma voor het SummaGraphic tekentablet. Iets dergelijks doet **Wacom 1.10** van Ronald Schwingel, maar dan voor de konkurrerende SD- en UD-tablets van Wacom. Ook hier praten we over shareware.

We vinden ook kleine programma's wiens naam de gebruiker via de CLI in dient te typen. **BreakName 37.1** bijvoorbeeld, een aanvulling op Commodore's eigen 'Break' kommando dat met path- en processnamen kan werken. Auteur Kai Iske heeft er de source van dit public domain progje bijgedaan. Of neem **CLIexchange 1.4** van Gaël Marziou, een pd-vervanger van CBM's Exhange programma die uitsluitend via de CLI (en bijgevolg ook in scripts) werkt. Daarnaast is er **ClockTool 1.1** van Gary Duncan, een freeware-utility voor het manipuleren van zowel de systeem- als de hardware-klok. Al deze programmaatjes werken overigens onder Kickstart 2.0 en hoger. Dat geldt ook voor Gregor Kuhlmann's **MonitorInfo**, dat informatie geeft over een bepaalde schermmodus in de display-database. Versie 37.4 van dit programma is freeware.

In OS20 staat ook Kai Iske's eigen variant op het bekende 'move'-kommando. Zijn CLI-progje kan overweg met onder meer recursie over directory's, wildcards en diverse andere parameters. Versie 1.10 is public domain en ook deze neemt met minder dan Kickstart 2.0 geen genoegen. Dito voor **Mpatch 37.4** van Gregor Kuhlmann, een freeware-utility waarmee we de sync-timing en polariteit van de monitoren in de Amiga display database kunnen instellen. En voor Stefan Sticht's freeware-tool **Ssearch 1.3**, dat hetzelfde doet als het zoek-kommando van AmigaDOS, maar dan ongeveer vijf maal sneller. Diens andere CLI-util **Ssplit 1.3**, een freeware filesplitter die bestanden in kleinere stukjes opdeelt voor transport via floppy's, moet het eveneens van 'Kick 2' of hoger hebben. En dat gaat voor **Usage 1.06**, het laatste programma in OS20/CLI, ook op. Dit freeware werkstukje van Janne Kiiskilä doet ongeveer hetzelfde als het Unix-kommando 'du' of 'disk usage': het geeft de hoeveelheid vrije ruimte op een (hard)disk aan.

Het giftware-programma **FDB 1.3** van Klaus Melchior legt lijsten aan van al onze bestanden op diverse opslagmedia (harddisk, CD-ROM, over een netwerk et cetera) en kan deze lijsten razendsnel doorzoeken. Naast wildcards ondersteunt FDB tevens het gebruik van meerdere databases tegelijk.

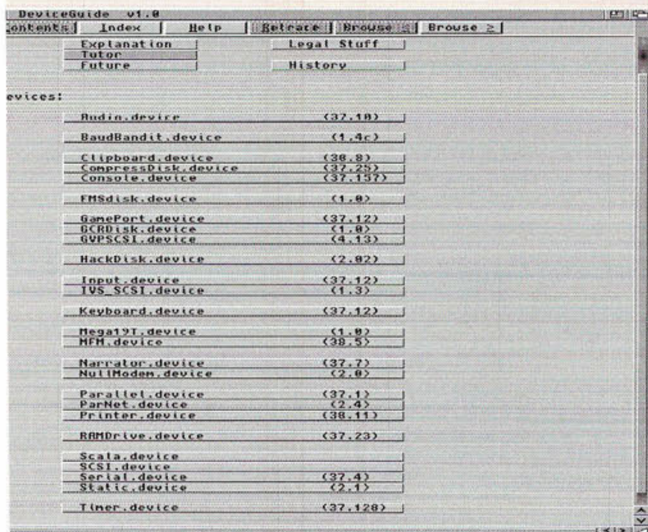
ReCall 2.2 van Ketil Hunn is één van de vele 'reminder'- of kalender-utility's, die de gebruiker helpen bij het onthouden van belangrijke evenementen. ReCall kan die onder meer een bepaald aantal dagen tevoren onder de aandacht brengen en programma's starten op de gewenste tijdstippen. We hebben er naast Workbench 2.0 wel MUI 1.4 voor nodig - en liefst een harddisk. Het programma is freeware, voorzien van source en van een Nederlandstalige lokalisatie.

John E. Perry vond de standaard icons van Workbench 2 maar saai en ontwierp er zelf een stelletje. Naast de ikoontjes, die bedoeld zijn voor een gewone vierkleuren desktop, deed hij ook een aantal achtergrondpatroontjes en IFF-logo's bij zijn pakketje.

WBFlash 2.1 van Thomas Petterson kan vensters en achtergronden van Workbench 2.0 of hoger voorzien van 'color cycling'. Op een AGA-machine ogen de wisselende kleurverlopen uiteraard nog mooier. De support voor de nieuwe chipset is er bijgekomen sinds de vorige versie 1.12 van Fish 943.

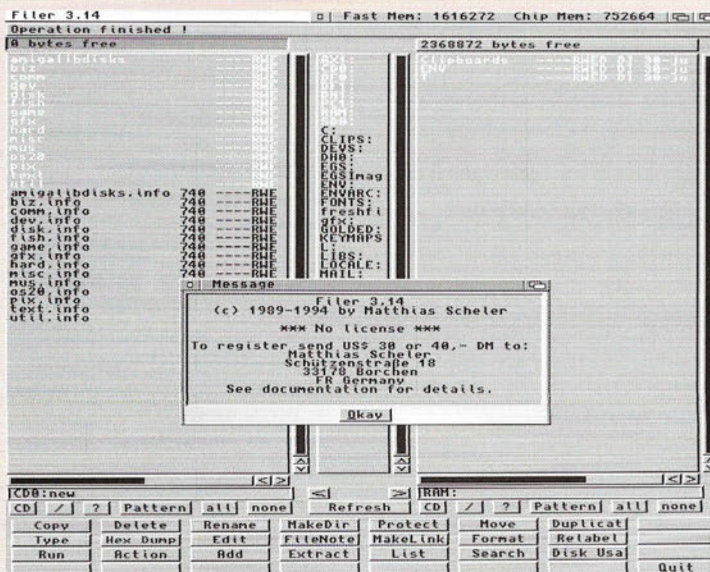
PIX
In de directory PIX treft de gebruiker enkele tientallen (veelal geJPEGde) plaatjes aan. Ook hier weer veel raytrace-werk van Bill Graham, en de lage landen zijn eveneens vertegenwoordigd. (Uiteraard gaan we hier niet in op de artistieke waarde van één en ander - 'Vel Uw Eigen Oordeel' is het motto bij dit soort pd. Toch wel 25 Megabyte plaatjes, overigens.)

TEXT
In TEXT bevindt zich onder meer het merkwaardige verzamelwerk van Dan Elgaard. Deze ijverige Deen heeft een aantal lijsten gemaakt van zoveel mogelijk bekende devices, libraries en handlers en die in AmigaGuide-formaat uitgebracht. Zo ontstonden **DeviceGuide, HandlerGuide en LibraryGuide**, de laatste overigens als update van Fish 977. De Hypertext-achtige dokumenten bevatten onder meer informatie over auteurs, versies en doel van de behandelde objekten. Handige naslagwerkjes, vooral als dat veelbelovende programma ineens de 'SRegExp.library' of iets dergelijks nodig blijkt te hebben. Ook in TEXT resideert **Text2Guide 3.01** van Stephan Sürken, een public domain-utility dat gewone ASCII-teksten in het AmigaGuide-formaat kan omzetten.

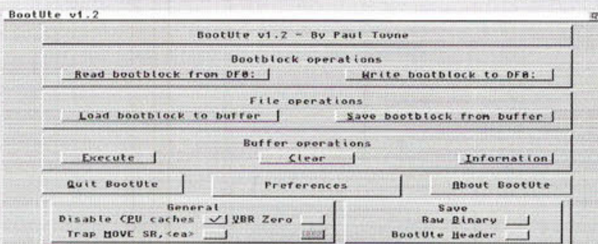


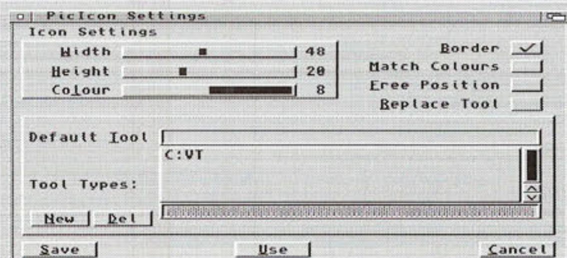
Banner 1.5, een CLI-utility van Tobias Ferber, maakt in een shell ASCII-logo's aan. De bediening is bijzonder eenvoudig: we hoeven slechts het kommando in te typen, gevolgd door de tekst. Banner kan verschillende fonts voor het 'renderen' gebruiken en is freeware.
Thomas Baetzler en Jochen Wiedmann verzorgden de update naar versie 1.1 van Thomas Rockicki's TeX-utility **DviDvi**. Liefhebbers van deze pagina-beschrijvingstaal kunnen hiermee onder meer de indeling van de pagina's beïnvloeden, bijvoorbeeld meer tekst op één pagina zetten of de regelbreedte instellen. De software is nu met name aangepast voor PasTeX, de pd TeX-variant van Georg Hessmann. Het komplete DviDvi-pakket staat inklusief source in TEXT en is freeware.

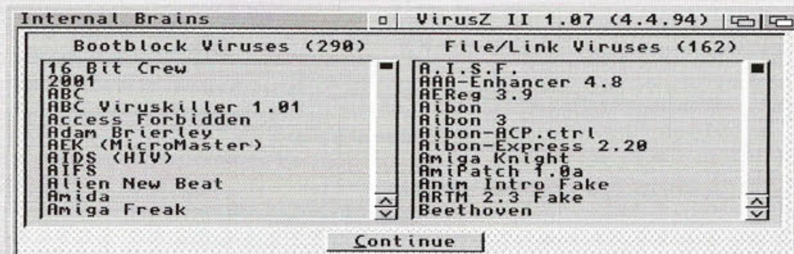
UTIL
ChangeIcon van Hanns Holger Rutz, te lokaliseren in UTIL, is een programma om files snel en eenvoudig van standaard ikonen te voorzien. Aan de hand van de public domain WhatIs-library herkent het diverse soorten bestanden (programma, plaatje of tekst) en 'plakt' er de desbetreffende icons voor die kategorie aan vast. De gebruiker kan die van tevoren uiteraard zelf uitkiezen; de auteur levert zelf al een aantal standaard-ikoontjes bij het pakket. Versie 1.0 van ChangeIcon is freeware en draait onder Kickstart 2.0 of hoger.
Magnus Holmgren stelde Fred in staat een 'historisch' utility op te nemen. Zijn commodity **ClipHistory** voegt een geheugenoptie toe aan het standaard Clipboard. Via een venster krijgen we een overzicht van de laatst 'geclipte' teksten of plaatjes en kunnen een item uit deze lijst klaarzetten voor (her)gebruik. Het geheugengebruik en veel andere eigenschappen van ClipHistory 1.0 (freeware en draaiend onder Kickstart 2.0 of hoger) zijn via Tooltypes instelbaar.
Een ander commodity is **FlipIt 1.1**, een update van Fish 989. Dit shareware-programmaatje van Michael J. Barsoom stelt de gebruiker in staat om via twee vrij te kiezen toetskombinaties tussen verschillende Amiga-screens te wisselen. Het gewenste scherm belandt daarbij uiteraard op de achter- of juist op de voorgrond. Deze versie verbruikt wat minder stack-ruimte en is wat kleiner dan de vorige.
AcmaUtils van Jan Hagqvist bevat kleinigheden voor de CLI. Ze zijn public domain en de sources zitten erbij. We geven een korte funktie-omschrijving en beginnen met **CheckLeftButton 1.0**. Dit proggeltje kontroleert of de linker muistoets is ingedrukt en verstuurt in dat geval een WARN-signaal. **DiskBooter 1.0** stelt de gebruiker in staat om van drive df0: te booten zonder de machine te resetten; voor Kickstart 1.3 levert de auteur een aparte versie mee. Het volgende programmaatje, **FileChanged 1.0**, is ook weer zo'n typisch script-utility; het retourneert een WARN-kode als een bepaald bestand is veranderd (of liever gezegd de status van de archive-flag). **ListLibs 1.0** print een lijst van alle libraries in het geheugen en **PalShell 1.0** geeft ons meer ruimte in de CLI door de venstergrootte altijd op 640x256 pixels te zetten. De laatste Acmautils zijn **VerCheck 2.0**, dat de gebruikte Kickstart- en (co)processorversie kan kontroleren en **WaitAccess 1.0**, dat in de gaten houdt of een vooraf bepaalde file al is vrijgegeven (bijvoorbeeld tijdens een compileersessie). WaitAccess, ListLibs en FileChanged draaien alleen onder AmigaDOS 2.0 of hoger.
In UTIL plaatste Fred ook **DirKing 3.00e** van Chris Vandierendonck uit België. Deze vervanger van de standaard-kommando's 'dir' en 'list' heeft heel wat extra mogelijkheden in huis. Zo biedt het programma onder meer directory-filters en -formatting, ondersteuning van meerdere paths, assigns en wildcards, bijhouden of 'tracen' van het scan-proces en dozijnen andere opties. (Jammer genoeg kregen we het - in een poging om al dit fraais eens uit te proberen - zelf niet aan de praat. Wellicht vertoeft de auteur onder ons lezerspubliek en kan hij ons op het juiste spoor brengen.) DirKing is shareware en draait onder alle Kickstarts.
PARex 3.10, eveneens van Chris, verwerkt tekst. Het kan onder meer tekens vervangen of hele dokumenten konverteren. Het programma is daardoor in staat om bijvoorbeeld teksten van Amiga- naar pc-formaat om te zetten of AmigaGuide-bestanden om te zetten in 'kale' ASCII-tekst. De auteur levert een heleboel voorbeeld-scripts mee, die de flexibiliteit van het geheel benadrukken. Deze versie van PARex, met naast enkele bugfixes de mogelijkheid om tabs in spaties om te zetten, is een update van Fish 957 en werkt onder iedere Kickstart.
Verder in UTIL nog te bewonderen: **Msplit 1.3**, een filesplitter van Rene Tschirley, Rüdiger Werner's tekst-sorteerder **Sort 1.23** en **Sploin 1.70**, een filesplitter en -joiner van Yves Perrenoud. Alledrie zijn ze freeware en kunnen met iedere Kickstart-versie overweg.
Directory-utility's blijven evergreens op softwaregebied, ook in het public domain. Deze cd biedt er twee: **Filer 3.14** van Matthias Scheler en Douglas Keller's **Rush 37.5370**. Het zijn beide demo-ver-



sies van shareware-programma's, die werken onder 'Kick 2' en hoger. De overeenkomsten houden daarmee niet op. Filer en Rush lijken alle twee nogal sterk op DirectoryOpus (alleen zitten bij de laatste de funktieknoppen tussen de vensters, in plaats van eronder), zijn beide tot in detail konfigureerbaar en beschikken over min of meer vergelijkbare opties, inklusief ARexx-support. Scheler's programma verscheen in versie 2.07 al eerder op Fish 562.
René Laederach uit Zwitserland borduurde voort op het werk van Dietmar Eilert, de auteur van GoldEd. Hij maakte twee ARexx-scripts om deze bekende shareware-editor in kombinatie met Georg Hessmann's PasTeX en de pd spellingschecker Ispell te gebruiken. Fred zag er blijkbaar wel wat in en plaatste de '**Gedscripts**' in UTIL. Daar staat ook **Jade**, de GNU (UNIX)-editor van John Harper in de Amiga-versie 3.0. Het programma is de opvolger van 'Jed' op Fish 776 en draait onder Kickstart 2.0 of hoger. Jade richt zich vooral op de programmeur en laat zich dan ook via een Lisp-variant instellen op individuele behoeften; de bediening via het toetsenbord lijkt op die van GNU Emacs. Het pakket valt onder de GNU General Public License, een soort 'gereguleerde public domain' afkomstig van de Free Software Foundation uit Massachusetts.
David Swasbrook wilde de Guru, beschermheilige der Amiga-crashes, wat spraakzamer maken en schreef daarom **AlertPatch 3.0**. Het shareware-programma geeft de gebruiker meer informatie over een vastloper dan de standaard 'Software Failure'-requesters. Feitelijk patcht de software de Alert()-funktie van de exec-library en breidt die uit. Al naar gelang de ernst van de crash krijgen we gegevens over oorzaak, plaats en gevolg van de vastloper te zien. Het programma is daarnaast een echte 'Guru-generator'; enige voorzichtigheid tijdens het gebruik lijkt ons daarom wel geboden. Voor programmeurs beschikt AlertPatch nog over allerlei log- en instelfunkties.







Eveneens aanwezig in UTIL is versie 1.2 van **BootUte**, Paul Toyne's freeware bootblock-utility voor Kickstart 2 en hoger. Doel van dit programma is om oude software (bijvoorbeeld demo's) weer aan het lopen te krijgen op (AGA-) Amiga's met een 32-bits processor. Naast wat bugfixes heeft de software er ten opzichte van V1.0 op Fish 981 onder meer een 'VBR Zero'-optie bij gekregen.
Christian Warren heeft blijkbaar een hekel aan de CLI, want zijn **CliVa 2.3** stelt de gebruiker in staat om allerlei programma's vanuit de Workbench te starten. Daartoe opent het programma een venster met definieerbare gadgets op de desktop. Een heleboel mogelijkheden om het uiterlijk en de gebruikte parameters te veranderen maken van CliVa een flexibel hulpmiddeltje. Het programma is shareware en draait onder alle Kickstarts.
ReqChange, de requester-patcher van Magnus Holmgren, zet alle aanvragen voor ARP-, ASL-, REQ- en gewone Intuition-requesters om in een oproep aan Nico François' reqtools.library. Deze versie 3.1 beschikt onder meer over een ARexx-poort en een 'AssignWedge'-optie om die vervelende 'Please Insert Volume..'-requesters op te vangen. De vorige versie 1.08 stond op Fish 682. ReqChange is vergaand instelbaar en loopt onder Kickstart 2.0 of hoger. Dat geldt ook voor **VoiceShell 1.21**, een shareware-programma van Tomi Blinnikka. Bezitters van een sampler en zin voor avontuur kunnen hiermee hun Amiga gesproken kommando's aanleren. Het is een vervanger van Richard Horne's VCLI en gebruikt diens voice.library. VoiceShell kan ongeveer zestig kommando's aan en beschikt over een ARexx-poort.
Ook versie 2.0 van **ARTM**, de software-gluurder van Dietmar Jansen en F.J. Mertens, staat in UTIL. Dit shareware-programma brengt gegevens over (onder meer) tasks, libraries, interrupts en de beschikbare Amiga-hardware in beeld. Deze versie is een update van V1.7 op Fish 887 en voorziet naast Installer-support onder meer in een online help-funktie. De andere softwaremonitor in UTIL, **Snoopy**, heeft duidelijk leentjebuur gespeeld bij Eddy Carroll's SnoopDos. Volgens de auteur (Gerson 'Real Ravers Never Sleep' Kurz) kan dit freeware-proggeltje echter ALLE calls naar ALLE libraries en ALLE devices en resources in de gaten houden. Dat hebben we maar niet uitgeprobeerd, maar het klinkt veelbelovend. Snoopy 2.0 is een update van V1.4 op Fish 948 en raakte volgens de auteur 'shitloads of bugs' kwijt.
Vervolgens twee updates van bekende viruskillers. Allereerst **Virus_Checker** van John Veldthuis, hier in versie 6.41, nu shareware. De laatste versie van dit programma op Fish 935 was V6.33. Met ingang van V6.40 maakt Virus_Checker gebruik van een aparte brainfile-module met daarin de gegevens van de nieuwste virussen. Bij een update hoeft de gebruiker slechts dit ene bestand te vervangen. Uiteraard kent deze versie weer een aantal recente bootblock- en linkvirussen, onder meer Suicide Machine, Electro Vision, Cancer, Darth Vader, Sepultura 2, Satan, SaoPaulo en de DM-Trash trojan horse. Ook **VirusZ** Release 2 van Georg HOrmann is niet stil blijven staan. Versie 1.07 volgt V1.03 van Fish 989 op (attentie: er zijn nogal wat fake tussenversies in omloop) en kan ongeveer 35 nieuwe virussen uitschakelen. We noemen er een paar: Zonderkommando I en II, TAI 4 tot en met 9 en 11, Saddam 7, LHA-Check 1.1, Balthasar, Datacrime 2, AAA-Enhancer en Jinx. VirusZ is nog steeds shareware en heeft minimaal Kickstart 2.0 nodig om te funktioneren.
We eindigen (hoewel er nog veel meer op de cd staat, zoals hard- en software-reviews, tools en dokumentatie) met twee Workbench utility's. Allereerst **PicIcon 1.03** van Michael J. Sheppard. Met dit shareware-programma voor Kickstart 2.0 en hoger maken we Workbench-icons aan de hand van onze favoriete plaatjes. De bediening kan niet veel simpeler: eenvoudig met de muis ons IFFje op een AppIcon laten vallen. Enkele sekonden later staat het gewenste ikoontje klaar in de directory waar het plaatje vandaan komt. De gebruiker kan tevens hoogte, breedte, kleur en de tooltypes van het icon instellen.
Het tweede en laatste item is **Qdisk 2.10** van Norman J. Baccari. Dit freeware programmaatje, dat onder Kickstart 2.0 en hoger tot leven komt, geeft het aantal vrije Kilobytes op de aanwezige (hard)drives weer. Het kan de gebruiker waarschuwen als de ruimte op een bepaald volume krap begint te worden. Ten opzichte van de vorige versie 2.01 op Fish 971 heeft de auteur onder meer een grafiekfunktie aan het geheel toegevoegd.

Ruud Dingemans

F R E D   F I S H :

'CD-ROM is het medium van de toekomst'

Fred Fish uit Arizona staat in de Amiga-wereld bekend als 'Mister Public Domain'. Eind 1985 startte hij, na een van de allereerste A1000's te hebben aangeschaft, zijn 'AmigaLibDisk-serie' met gratis kopieerbare software. Het werd een doorslaand succes. De reeks diskettes stond al gauw bekend als de 'Fish-bibliotheek' en beslaat inmiddels 1000 exemplaren. Ter gelegenheid van deze mijlpaal had Amiga Magazine een gesprek met de jubilaris.

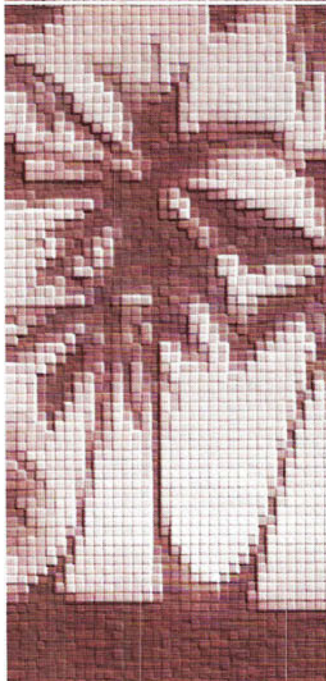


AM: Waarom ben je destijds aan de AmigaLibDisk-reeks begonnen?
FF: Ik had wat software nodig om op mijn eigen Amiga te draaien, dus begon ik gratis kopieerbaar materiaal voor mezelf te verzamelen. Toen ik genoeg software had voor een interessante kollektie, besloot ik die ook aan anderen ter beschikking te stellen.
AM: Kun je wat van je eigen favorieten uit de serie noemen?
FF: De vroege animaties (voornamelijk uit de destijds gehouden 'Badge Killer' demo-wedstrijden, red.) waren voor hun tijd echt spektakulair. Veel met de hand getekende graphics uit die periode trouwens ook.
AM: De AmigaLibDisk-reeks is ongetwijfeld belangrijk geweest voor de software-ontwikkeling op de Amiga. Op sommige gebieden, zoals telecommunicatie, heeft het public domain de commerciële software zelfs volledig verdrongen. Hoe kijk je zelf aan tegen de verhouding tussen pd en commercie?
FF: Ik denk dat het ontwikkelaars beslist een steuntje in de rug heeft gegeven. Op andere computerplatforms waren de zaken lang niet zo goed georganiseerd, dus was het daar voor veel mensen moeilijker om te starten. Commerciële software-schrijvers hebben op de Amiga zonder twijfel harder moeten werken om betere programma's te kunnen leveren dan hun gratis kopieerbare tegenhangers, als ze tenminste wilden overleven.
AM: Op welke gronden heb je uiteindelijk besloten om over te gaan op CD-ROM distributie? Het is een flinke overstap, temeer omdat nog niet zo heel veel Amiga-bezitters over een CD-ROM drive beschikken.
FF: CD-ROM is het medium van de toekomst. Om het goed te doen moet je echter veel meer werk verzetten dan bij floppy-distributie, en de financiële investering stijgt eveneens een orde van grootte. Ik denk dat het wel nodig is dat er iemand full-time aan werkt. Verspreiding per floppy kan eventueel nog op parttime basis als hobby gebeuren, maar bij CD-ROM lukt dat niet meer.
AM: Wat zeg jij tegen mensen die bang zijn dat, na het stoppen van de Fish-disk reeks, de AmigaLibDisk-serie nooit meer zo populair zal blijven als voorheen?
FF: Amazing Computing (ofwel PIM publications, de uitgever van dit Amerikaanse tijdschrift - red.) heeft zich bereid verklaard de programma's die op mijn CD-ROM's staan op diskette te verspreiden. Dus het materiaal zou op floppy's verkrijgbaar moeten blijven. Of het allemaal dezelfde kwaliteit en kwantiteit haalt als bij disk 1 tot en met 1000, staat nog te bezien.
AM: Op dit moment (begin juli - red.) ziet de toekomst van de Amiga er niet zo rooskleurig uit. Hoe kijk jij tegen de situatie aan en hoe zal de pd-scene er volgens jou over ongeveer een jaar uitzien?
FF: Public domain software is nu belangrijker dan ooit. Zeker als niemand de Amiga-lijn wil voortzetten en er geen nieuwe hardware meer komt. Op een gegeven moment zakt dan ook de ontwikkeling van commerciële software in; alleen de toevoer van nieuwe pd-programma's resteert in dat geval nog voor de Amiga.
AM: Met wat voor Amiga-hardware werk je momenteel zelf?
FF: Mijn voornaamste ontwikkelsysteem bestaat uit een A4000/040 met 32 Mb RAM, een FastLane harddisk-controller en een Picasso II-kaart. Daar komen dan nog een MAG 17 inch-monitor, een CD-ROM drive, in totaal vijf Gigabyte harddisk-ruimte, een Philips CD-R drive om test-CD's te maken en een DAT-drive voor backups bij.
AM: Namens alle Nederlandse en Belgische lezers: bedankt voor al je inspanningen, Fred.

Ruud Dingemans

VIS VANGEN OP HET AMIGA MAGAZINE BBS

Als u over een Fish-programma leest dat u interesseert, kunt u het meteen van ons BBS halen. De enige voorwaarde die we stellen is dat u Amiga Magazine abonnee bent. U kunt zich daarvoor overigens via het BBS opgeven.
Op het moment dat we dit schrijven moeten we de Fish-bestanden nog klaarzetten. We zullen proberen de struktuur van het artikel zoveel mogelijk aan te houden. De tussenkoppen (BIZ, COMM, MISC, enz.) geven aan waar u op de cd moet zoeken. Het is overigens altijd mogelijk om op bestandsnaam op het BBS te zoeken. Voer in dat geval slechts een klein deel van de naam in. Een letter of vier is meestal voldoende.
Het Amiga Magazine BBS is 24 uur per dag bereikbaar onder nummer 079-618821.



TEMPERATUURGEVOELIG

De afgelopen maanden beheerste de temperatuur ons leven. Thermometerstanden van 35 graden maakten al geen indruk meer. Nederland mocht genieten van één van de heetste zomers sinds de geboorte van Celcius. Het brandpunt van Commodore lag de afgelopen maanden op de Bahama's (ook al niet echt een ski-oord te noemen), waar verhit onderhandeld werd over het voortbestaan van Commodore. Geruchten en voorspellingen gingen van modem tot modem om razendsnel op het Amiga Magazine BBS te belanden.
De Amiga-bezitter in Nederland heeft twee belangrijke informatiebronnen. Allereerst Amiga Magazine met afgewogen informatie, besprekingen van de laatste software en tests van de nieuwste hardware. Sinds kort bestaat daarnaast het Amiga Magazine BBS, waar de laatste nieuwtjes heet van de naald binnenkomen en gebruikers met elkaar discussiëren, tips uitwisselen en de laatste public domain software ophalen. Abonnees van Amiga Magazine hebben gratis toegang tot het Amiga Magazine BBS. Dat moet toch een warm gevoel geven.
Nog geen abonnee? Grijp dan nu uw kans om een jaar lang van alle nieuwtjes op de hoogte te blijven. Zelfs als het over een paar maanden dertig graden mocht vriezen...

Maak *ƒ* 39,95 over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 800 BF over naar
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland
onder vermelding van 'abonnement AM'
Een abonnement bestaat uit zes opeenvolgende bladen.
Geef duidelijk aan welk nummer u als eerste wenst te ontvangen.

OUDE NUMMERS

Amiga Magazine 4, 5 en 7 t/m 28 zijn à *ƒ* 7,50/Bf 150 na te bestellen. Aangezien de verzendkosten voor losse nummers fors verschillen van het bulk-tarief dat de PTT voor de normale verzending berekent, vragen we een bijdrage in de portokosten van *ƒ* 3,-/Bf 60 (1 nummer), *ƒ* 4,-/Bf 75 (2-3 nummers), *ƒ* 5,50/Bf 100 (4 nummers of meer).
Gebruik voor uw bestelling één van de gironummers die u elders op deze pagina vindt.
Amiga Magazine 1 t/m 3 en 6 zijn helaas uitverkocht.

SERVICE DISKETTE AM 29



Diverse onderwerpen uit dit nummer verzamelden we voor u op een schijfje, aangevuld met de meest recente Public Domain software.
Abonnees kunnen deze schijf bij de redaktie bestellen.
Maak *ƒ* 10,- per schijf over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
onder vermelding van de juiste produkten.
Voor België:
Maak 190 Bef per schijf over naar
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
Nederland.
N.B. U kunt ook een diskabonnement nemen. Dan krijgt u blad en tijdschrift voortaan tegelijk in de bus. Belangstelling? Ga snel naar bladzijde 3.

ADVERTEERDERSINDEX

FISH SOFTWARE PER MODEM

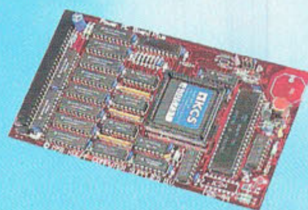
De public domain software die we in de rubriek Fish & Chips bespreken, is helaas niet langer op diskette te krijgen. De wereldwijde distributie verloopt immers voortaan via cd'tjes. Maar ook als u geen cd-rom speler heeft, kunt u over de software beschikken. Tenminste, als uw Amiga voorzien is van een modem. Na elke uitgave van Amiga Magazine zorgt de redaktie dat de besproken Fish software 'online' staat. Bel met uw modem 079-618821 en honderden megabytes software staan voor u klaar. Helemaal gratis. Het enige dat we van u verwachten is dat u Amiga Magazine abonnee bent.

HARDWARE INRUILAKTIE

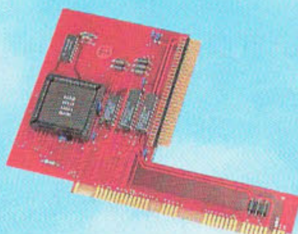
(uitsluitend bij KCS)

M.i.v. 1 - 11 - '93

Heeft u een geheugenuitbreiding, Bridgeboard, AT-emulator of een andere hardware-uitbreiding voor de Amiga 500, 500 PLUS, 600 of 2000 ? Tweedehands krijgt u er misschien nog fl. 50,— voor. KCS geeft fl. 200,— !!! voor uw (oude) hardware, bij aanschaf van het **KCS Power PC Board**. U betaalt nu fl. 399,00 -/- fl. 200,00 = **fl. 199,00** voor het Power PC Board, incl. 1 megabyte geheugen en klok (ook in Amiga-mode te gebruiken). Stuur uw oude hardware naar KCS met een Eurocheque of girobetaalkaart t.w.v. fl. 199,00 en u ontvangt per omgaande het PC Board, software en handleiding.



500 board /
500 plus board
ƒ 399.00



Alléén adaptor
2000/3000/4000
ƒ 99,00



Werkt met alle Kickstart versies !

Dual HD-Drive
ƒ498.00

Single HD-Drive
ƒ389.00
(op aanvraag)

SPECIALE BEDRIJFS/CLUBAANBIEDINGEN

Bij collectieve aankoop:
5 PC Boards voor ƒ 995,00 (=ƒ 199,00 p.st.)
=**50 % KORTING***
10 PC Boards voor ƒ 1790,00 (=ƒ 179,00 p.st.)
=**55 % KORTING***
25 PC Boards voor ƒ 3975,00 (=ƒ 159,00 p.st.)
= **60% KORTING***
* Inruilactie *niet* van toepassing. Prijzen incl. BTW.

DUAL HD - DRIVE + PC Board nu samen voor slechts **ƒ 597,00** (normale set prijs ƒ897,00)
* Inruilactie *niet* van toepassing. Prijzen incl. BTW.

FAXAANBIEDINGEN FAXAANBIEDINGEN

RS232-KABEL	fl. 10,00
TELEFOONFILTER VOOR BLOKKERING VAN o.a 06-3xx en 06-8xx (BBS/DATA) lijnen	fl. 29,00
2 MB GEHEUGEN VOOR SUPRA HD	fl. 298,00
AMIGA 600/1200 HARDDISKKABEL	fl. 19,00
GEHEUGEN VOOR A590 HD, 1 MEGABYTE	fl. 149,00
MS-DOS 4.01 + HANDBOEKEN (ENGELSTALIG)	fl. 49,00

KCS Dual HD-Drive

In AMIGA mode:

Geschikt voor alle AMIGA modellen. Capaciteit: 880 KB/1.76 MB/ca. 2 MB/4 MB d.m.v. real-time compressie. Lezen en schrijven in High Density mode gaat **2 x (!)** sneller dan met een standaard diskdrive. Compatible met de software van Synchro Express, Cyclone en Blitz. Highspeed copy in ca. 35 seconden in zowel Low- als High Density formaat.KCS Backup programma voor Harddisk-Backup van zowel Amiga als PC-partitie (tot 4 MB op 1 disk).

Hardware-matige NO-Click. KCS FileSystem voor het lezen en schrijven van MS-DOS diskettes in zowel Low- als High Density formaat, alsmede het lezen en schrijven van PC-partitie(s) in Amigamode.

In PC/MS-DOS mode:

Geschikt voor alle Amiga modellen i combinatie met het KCS Power PC Board. Capaciteit: 720 KB/800 KB/1,44 MB en 1,6 MB.

Lezen en schrijven in High Density mode gaat **2x (!) sneller** dan met een standaard diskdrive. Trackdisplc weergave.

KCS DUAL HD-DRIVE is voorzien vaı een aan/uit schakelaar en Low Pow CMOS technology.



VERKOOP
ONTWIKKELING
SOFTWARE - HARDWARE

IEDERE BEZITTER VAN EEN KCS PRODUKT HEEFT RECHT OP GRATIS SUPPORT VIA DE KCS HELPLIJN
078-146803

KOLFF COMPUTER SUPPLIES B.V.
Kuipershaven 22, 3311 AL Dordrecht, Nederland, Telefoon: 078 - 310931 Fax: 078 - 312659

Verkrijgbaar Nederland: Power PC Board is verkrijgbaar bij alle goed gesorteerde computerwinkels en bij de filialen van DIXONS..
België: De goed gesorteerde computerwinkels. **Importeur voor België:** MM - Distri, Oud Turnhout, tel. 014 - 417300. **Geen dealer in de omgeving? Bel KC!**
Wijzigingen m.b.t. prijzen, specificaties en afbeeldingen voorbehouden. Alle genoemde produkten/merken zijn geregistreerde handelsmerken van de respectievelijke firma's.
Bij verzending onder rembours wordt fl. 15,00 in rekening gebracht.